

backstab le magazine des jeux de rôles

NOUVEAU

N°1
35 F

Dossier
Prison:
CLIC-CLAC,
C'EST LA FAUTE
AU MATON!

Internet
à l'usage des
rôlistes
LES MUDS ET LES MOOS
N'AURONT PLUS DE
SECRET POUR VOUS



SCENARIOS:
Magna Veritas
AD&D • Kult • Star Wars
Shaan

Summon
«Boule de Haine»:

LES TACTIQUES DE LA GUERRE DES NERFS
APPLIQUÉES AUX JEUX DE CARTES

Envoyé spécial
au Japon

JdR - MANGA: MÊME COMBAT

Previews
MAGIC:VISIONS
EXILE
ATLANTYS
THE BABYLON PROJECT

DANS CE
NUMÉRO

Le Monde des Ténèbres France • Polaris • Deadlands • The X-Files • Le Monde de
Murphy • Inferno • Élixir • Métropolis • Soirée Enquête : l'Ivresse des Profondeur • Diablo •
Les Monstres de Cthulhu • Le Livre des Schèmes • GURPS Psioniques • *Et beaucoup d'autres...*

Janvier / février 97 - Bimestriel - 35 Francs

M 6485 - 1 - 35,00 F - RD



Belgique 245 FB - Luxembourg 245 FLUX - Suisse 9,90 FS Canada 11,5 \$ CAN - Réunion/Antilles 35 Francs - Tahiti 700 FCP - Nlle Calédonie 650 FCP

Apportez
votre lettre
au Père Noël
l'Œuf Cube
vous offrira*
ce que vous
avez demandé !

Pourquoi attendre
décembre ?
c'est tous les jours Noël
à l'Œuf Cube !

Renseignez-vous :
Hot Line
01 45 87 28 83

* Tirage au sort d'une lettre le 22 décembre : jusqu'à 1500 F de cadeaux Œuf Cube !

1^o Œuf Cube

fournisseur officiel du Père Noël

ouvert les dimanches 22 et 29 décembre



Tournois permanent
Magic - Legend of the 5 Rings - X Files
à gagner : Mox, Pro-Tour, Starters, Boosters...

Nouveaux départements l'œuf cube :

- Grandeur Nature Armes, Accessoires, Costumes...
- Wargames Informatiques Pc, Mac, Cd-Rom

Décembre, c'est une promotion par semaine !

Œuf Cube Cyber

15 rue Guy de la Brosse 75005 PARIS

Tél : 01 43 31 91 02

Jeux et Figurines Games WorkShop

Vente de cartes à l'unité

Trading Cards

Figurines, T-Shirts

Pinceaux, Peintures

Jeux d'Occasion

Jeux de Plateau

Œuf Cube Classic

24 rue Linné 75005 PARIS

Tél : 01 45 87 28 83

Tous les Jeux de Cartes

Jeux de Rôles

Jeux de Simulation

Romans, Magazines

Fanzines, Listes des Cartes

Traductions des Règles

Toutes les infos direct Internet

de 10h15 à 18h45

Lundi au Samedi

Métro Jussieu

Minitel 3615

AKELA*OEUF CUBE

E.Mail oeufcube@micronet.fr

SOMMAIRE

Janvier-février 1997 • N°1

NEWS & NOUVEAUTÉS

Dossier X, The Babylon 5, Magic : Visions, Atlantys, Waste World, Exile et les autres...

DOSSIERS

18 SUMMON
"BOULE DE HAINE"
Vous êtes nul à Magic, vengez-vous!

14 PROPOS
IRRESPONSABLES
ESSEN, Le Salon International du Jeu comme si vous y étiez.

20 L'INVESTIGATEUR
Le jeu de rôles sur Internet, c'est possible. Suivez le guide.

28 ENVOYÉ SPÉCIAL
Roru Prayingu au pays des sushis : les JdR au Japon.

CRITIQUES

36 LES JEUX DU BIMESTRE
Des critiques, toujours des critiques, encore plus de critiques. backstab vous aide à acheter malin.

LA GRANDE BIBLIOTHÈQUE

Les romans et les BD à lire ou à éviter absolument.

P... COMME PRISON

Cachot, boulot, dodo. Au trou, au bloc, au gnouf, en taule, à l'ombre !
L'univers carcéral à l'usage des rôlistes.

SCÉNARIOS

S'ILS SAVAIENT COMME ON S'AMUSE ICI...

Un inédit Magna Veritas par CROC !

FUGUE POUR GENTILS FANTÔMES ET ESPRITS FORTS

Si on jouait à se faire peur ? AD&D niveaux 4 à 7.

L'ATTRACTION DU NÉANT

Un huis-clos qui va vous donner la nausée. Pour Kult.

PILE JE GAGNE, FACE TU PERDS

Faites vos jeux, rien ne va plus... Pour Star Wars.

LE CERCLE MAUDIT

Je Gooma être content, mais Wokta lui fâché ! Pour Shaan.

MAIS ENCORE

5 ÉDITO

Fifrelins et futilités, le rédac' chef fait son intéressant.

ICI TOP 10 DES VENTES

Les best-sellers du bimestre

55 ABONNEMENT

Achetez, ne choisissez pas, achetez...

102 INTERNET

Les sites du bimestre.

67 LES FICHES A DÉCOUPER

Vampire, Magic, AD&D, Il était une fois, Doom, The X-Files...

Top 10 des ventes Octobre/Novembre

Jeux de Rôles

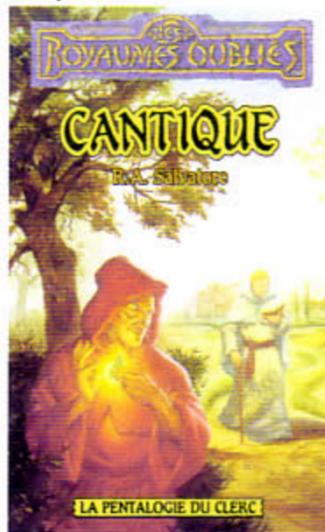
1 • Nephilim 2ème édition



- 2 • Hawkmoon 2^e édition
- 3 • Bitume édition anniversaire
- 4 • Warhammer : le Nouvel Apocryphe
- 5 • Nightprowler : Aventures à Samarande II
- 6 • Conspirations : Al Amarja
- 7 • Soirée Enquête : OVNI soit qui mal y pense
- 8 • Thoan : Arwoor
- 9 • Star Wars : Fragments de la bordure extérieure
- 10 • Kult : Métropolis

Romans

1 • Royaumes oubliés : Cantique



- 2 • Aux ombres d'Abyrne
- 3 • Dragonlance : Frères Majere
- 4 • Dragonlance : Kendermore
- 5 • Cycle de Ji : Six héritiers
- 6 • Scales : Le silence est d'or
- 7 • Shaan : Trois Lunes
- 8 • Vampire : Rongé par la bête
- 9 • Guildes : la Cathédrale des Cîmes
- 10 • Nightprowler : A Double Tranchant

Jeux de Cartes

1 • Magic : Mirage



- 2 • Magic : Alliances
- 3 • Magic : Ère Glaciaire
- 4 • Star Wars : A New Hope
- 5 • The X-Files
- 6 • Guardians : Necropolis
- 7 • Magic : Chronicles
- 8 • Wizards : Dark Minions
- 9 • Vampire TES : The Sabbat
- 10 • Netrunner : Proteus

Jeux de Plateau Wargames

1 • Méditerranée



- 2 • Les Couleurs de Katäne
- 3 • Élixir
- 4 • Il était une fois
- 5 • Civilisation
- 6 • Formule Dé
- 7 • Alexandria
- 8 • Tempête sur l'échiquier
- 9 • Scandinavia
- 10 • Battletech

ous nos vœux aux lecteurs de backstab
pour l'année 1997...
en route pour de nouvelles aventures

édito

Backstab ['baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos.
2 : Compétence des voleurs dans AD&D.

Le cœur a ses raisons que la raison ne connaît pas

Et de un. Quand je pense que certains en sont déjà au numéro cent... Chapeau bas ! Surtout que si on en est là c'est un peu grâce à eux : le jeu de rôles français ne serait pas ce qu'il est si Casus n'existait pas. Et si backstab n'existait pas ? Il faudrait l'inventer bien sûr. D'abord parce sinon je serais au chômage et ensuite parce que le jeu est notre grande passion. Un peu comme Omar Sharif et le PMU, mais en plus bourrin. Venez faire un tour à la rédaction et vous verrez. D10 par là, feuille de perso par ci, et mon barbare



il éclate la gueule à ton voleur quand y veut, et j'échange deux bois contre une épice dont trois fer, et double six il est mal ton nain, et t'as vu mon Blood Carnage Destructor 12/36 flahing Trampeul de la mort, et je me grattela tête saperlipopette... Un enfer ! Macao à côté c'est un club de belote pour retraités. Bien sûr, la passion a aussi ses inconvénients, surtout quand on essaye de faire un magazine objectif. On a tous nos coups de cœur, nos chou-chous et nos bêtes noires. Après avoir lu les critiques beaucoup vont nous haïr. Tant mieux.

Ben



Visuel de couverture par Brom aimablement fourni par FPG Inc. © 1996 Brom. L'illustration provient du jeu Dark Age. Le logo Dark Age et le logo FPG sont des marques déposées de FPG Inc.

Rédaction backstab

36, rue de la Clef 59800 Lille
Fax : 03 20 55 55 92 / E-Mail : backstab@nordnet.fr

Rédacteur en chef : Ben
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Traducteur en chef : Guillaume Delafosse
Rédacteurs : Pierre-Henri Pevél, Arnaud Bailly, CROC, Thibaud Béghin, Timbre Poste, Hugo Duvivier, Bouly, Loïc Berger, Ben, 7.7, Stéphane Bura, Jean-Pierre Pécau, Sarah Edlington, Paul Maçon, Crom, Louis Becquelin, Frédéric Coulibaly, Amélie, Guillaume Delafosse, Rémy VanLiefde.
Photographies : © Arcane ou Gabriel Acoca
Illustrations : David Bauwens, Denis Grrr, Greg Cervall, Eric Floquet, Florent Sacré et son orchestre, ou © Arcane.
Plans et aides de jeu : Thibaud Béghin.

Production backstab

175, avenue Jean Jaurès 75019 Paris
Tél : 01 42 49 35 20 / Fax : 01 42 45 61 09
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Maquette : Philippe «Siroz» Mouret + Halloween Concept/
Fabrication : Hervé Loiselet / Photographure, flashage : Maryne, Story /
Impression : Roto France (Marne la Vallée) / Mise sous films : REF

Publicité : au journal

Tél : +33 01 42 49 35 23 / Fax : +33 01 42 45 61 09

Articles in this issue translated or reproduced from Arcane copyright Future Publishing Limited, England 1996. All rights reserved. / Les articles traduits, tirés ou reproduits du magazine Arcane dans ce numéro sont copyright Future Publishing Limited, Angleterre 1996. Tous droits réservés.

backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772.
Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume Gille-Naves. Directeurs associés : Hervé Loiselet, Marc Nunes

Dépôt légal : à parution
ISSN : en cours
Commission paritaire : en cours
Diffusion : NMPP

Abonnements 6 numéros (voir page 55) :
France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF

Copies et traductions, même partielles de nos textes et documents interdites sans autorisation. L'envoi de textes, photos et documents non sollicités implique l'acceptation par leur auteur de leur libre publication dans le journal. Documents non retournés.



JOUER ET GAGNER AVEC LE TEMPLE DU JEU ET ELIXIR

1. Quels sont les ingrédients nécessaires pour lancer le sort «embrouilles» ?



2. Quel objet peut vous rendre malade ?

3. A quelle extension de JDR ont participé les créateurs d'Élixir ?

4. Que représente l'illustration sur le sac du Temple du Jeu (ci-contre) ?



A GAGNER : 1^{er} prix : 1 Élixir + 600 francs de bons d'achat*

2^e prix : 1 Élixir + 400 francs de bons d'achat* • 3^e prix : 1 Élixir + 200 francs de bons d'achat* • 4^e à 6^e prix : 1 Élixir
(*valables uniquement dans les boutiques Le Temple du Jeu ou par correspondance à cette même société).

Nom : Prénom :

Adresse :

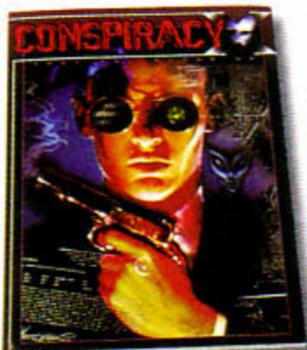
Code Postal : Ville :

Envoyez votre bulletin (découpé, photocopie ou recopié) à
Backstab Concours, 175 avenue Jean Jaurès 75019 Paris
avant le 10 février 1997. Jeu gratuit sans obligation d'achat. Un seul bulletin par foyer.



Dossier X

La vérité est dans l'escalier



La traduction par Ludis International de *Conspiracy X* (prévue pour mars) s'impose d'ores et déjà comme un concurrent sérieux au JdR que publiera West End Games courant 97 et qui portera, lui, l'estampille officielle "X-Files : vu à la télé!". *Conspiracy X*

(*Dossier X*, en français dans le texte) exploite en effet, et avec un indéniable brio, une ambiance et des thèmes très proches, pour ne pas dire identiques, à ceux de la série. Jugez plutôt. En apparence, le monde de *Dossier X* est celui dans lequel vous et moi vivons. En apparence seulement. En tant que membres de l'Aegis, une organisation secrète contrôlée par le gouvernement américain et chargée de protéger l'humanité de la menace que représentent les forces surnaturelles et extraterrestres, les joueurs découvriront vite que la vérité est ailleurs... Cette conviction se forgera d'autant plus rapidement qu'ils ont eux-mêmes accès à un certain nombre de pouvoirs paranormaux. Le principal adversaire de l'Aegis est le Black Book (Livre Noir), une société "discrète" comptant de nombreux appuis au sein de l'administration présidentielle et des lobbies de l'armement, qui offre son secours aux aliens en échange de leur technologie. Tapiés dans l'ombre, les deux organisations se livrent une guerre sans merci, de l'issue de laquelle dépend l'avenir de l'humanité et des émissions de Jacques Pradel... Malgré quelques imperfections (pas de système permettant de juger de la qualité d'une réussite ou d'un échec par exemple), les règles allient élégance et simplicité, les textes regorgent d'idées et la relecture qui est faite de l'histoire contemporaine fournit à elle seule matière à d'innombrables scénarios. Aux frontières des bornes de l'au-delà des confins du réel, y'a vraiment aucune limite...



Malgré quelques imperfections (pas de système permettant de juger de la qualité d'une réussite ou d'un échec par exemple), les règles allient élégance et simplicité, les textes regorgent d'idées et la relecture qui est faite de l'histoire contemporaine fournit à elle seule matière à d'innombrables scénarios. Aux frontières des bornes de l'au-delà des confins du réel, y'a vraiment aucune limite...



Projet Babylon

Vu à la télé !

Chameleon Eclectic, en collaboration avec Warner Brothers, les productions Wire Frame et les productions Babylon, ont récemment annoncé la sortie imminente de *The Babylon Project*, un jeu de rôles basé sur la série télévisée *Babylon 5*, excellent feuilleton de SF que seuls les quatre millions de nantis dotés d'un décodeur Canal + ont actuellement le privilège de pouvoir suivre. Dommage... Dommage parce que cette série, souvent qualifiée de "Star Trek des années 90", rencontre, dans tous les pays où elle est diffusée sur les chaînes publiques, un succès comparable à celui des *X-Files*.

Tout ceux qui ont eu la chance de voir un épisode vous le diront, cette série est faite pour être adaptée en JdR : l'univers est dépeint avec un luxe de détails inouï et les intrigues qui se tissent au fil des épisodes donnent à l'univers une profondeur aussi sidérale que sidérante. Le jeu de rôles *Babylon Project* se situe très peu de temps avant la période décrite par la série et propose aux joueurs d'incarner des humains ou des aliens en ces temps troublés qui succéderont à la guerre entre la Terre et Minba-



ri. Contrairement à la série, qui se focalise essentiellement sur la vie agitée à bord de la station orbitale Babylon, le jeu lui vous offrira la possibilité de découvrir le vaste monde. D'abord annoncé pour le mois de novembre, le jeu sortira finalement le 31 décembre de cette année. L'éditeur annonce 200 pages toutes en couleurs, rapidement suivi par moult suppléments : le *Earthforce Sourcebook* quinze jours plus tard, puis le *Game Resource Kit* (en français on dit "écran") et le *Earth Colonies Sourcebook*.

Bon allez, maintenant que je vous ai bien fait saliver, je peux vous annoncer la mauvaise nouvelle : Chameleon Eclectic n'a contractuellement et pour l'instant pas le droit de distribuer son jeu hors du continent américain. Ça ne veut pas dire qu'il n'y en a pas en France (le commerce a ses lois que la loi ne connaît pas...), mais ça veut sans doute dire qu'il n'y en aura peut-être pas pour tout le monde.

"... un succès comparable à celui des X-Files"



Mon SMIC pour un Black Lotus

Le record de la carte la plus chère est battu. Lors de la Gaelcon, une convention de jeu irlandaise, un acheteur resté anonyme a fait l'acquisition aux enchères d'un Black Lotus en édition

Alpha pour la somme de 500 £ (environ 4000 F) !

La motivation de l'acquéreur n'était toutefois pas de booster son deck mais de faire oeuvre de charité puisque les fonds récoltés lors de la vente ont été entièrement reversés à une association de bienfaisance.



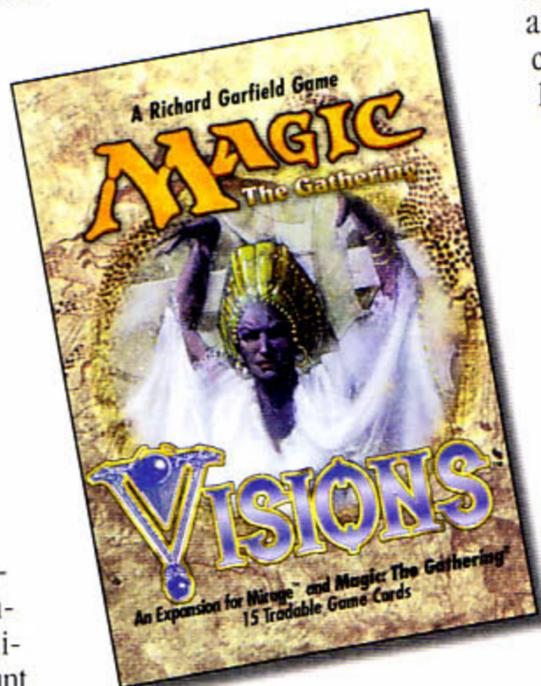
Magic : Visions

Attention les yeux !

La prochaine extension pour *Magic : l'Assemblée* se nomme *Visions*. Prévüe pour le début du mois de février, elle sera à *Mirage* ce qu'*Alliances* est à *Ère Glaciaire*, reprenant le background et les principes novateurs de l'extension "stand alone" actuellement en boutique. Les 160 cartes de la série dévoileront une

partie de leurs secrets lors de la parution de la *Gift Box* un peu avant Noël. Seules 25 cartes, dont 4 rares, seront alors mises en vente. Pour le reste, nous devons attendre 1997. Il est néanmoins d'ores et déjà possible de vous présenter les trois caractéristiques principales de cette nouvelle série.

Visions exploitera un nouveau principe : de nombreux permanents produiront leurs effets en remontant dans la main de leur contrôleur. C'est le cas par exemple de créatures non affectées par le Mal d'Invocation mais qui remontent dans la main de leur contrôleur à la fin de chaque tour. Le même principe permettra à certains enchantements blancs de "prévenir" leur contrôleur de diverses sources de dommages. D'autre part, *Visions* contiendra un grand nombre de grosses créatures jouables. Chaque couleur se verra enrichie de nouveaux djiins, efrets et autres dragons carnassiers. Toutes ces créatures auront bien sûr de petits défauts, mais les mythiques *Juzam Djiin* et *Serendib Efreet* ou encore le fameux *Erb-nam Djiin* de la série *Arabian Nights* valent bien quelques sacrifices.



De plus, certaines petites créatures feront le bonheur de tous les adeptes des "weeny" (jeux composés de petites créatures) si répandus lors des tournois.

Enfin, *Visions* offrira un grand choix de sorts polyvalents. Une nouvelle série de Charmes aux effets variés viendra compléter celle de *Mirage*. De même, de nouveaux Enchantements et Enchantements de Créatures auront la possibilité d'être joués comme des Ephémères.

Visions contiendra aussi un petit nombre de sorts généraux. Ces sorts, comparables à *Colère de Dieu* ou *Tremblement de Terre*, ont un effet global sur le jeu et permettent d'élaborer une véritable stratégie. L'esprit de

chaque couleur sera parfaitement respecté : que les amateurs de la magie noire se rassurent, ils pourront continuer à se détruire eux-mêmes dans la plus grande tradition de leur couleur favorite grâce à une carte de dommage direct qui fait plus de mal au magicien qui la lance qu'à la victime. Dernière précision, la couleur bleue, célèbre pour ses spillers, vous proposera un nouveau sort faisant tirer de nombreuses cartes et qui ne sera pas sans rappeler le regretté *Geyser Cérébral*.

Mais pour avoir toutes ces visions, il vous faudra encore attendre un peu...

Timbre Poste, reporter Visionnaire.

MIRAGE

Mais encore...

⊙ Dans Imago y'a magots



Multisim sortira en décembre un nouveau jeu de rôles, *Imago*, traduction d'un jeu américain autoédité sur Internet, dans lequel on vous propose d'incarmer un magicien dans un monde contemporain glauque (je

sais, ça vous rappelle vaguement quelque chose...). Jusque là on dit "Bon, un de plus...". Mais ça devient beaucoup plus intéressant quand on apprend qu'*Imago* n'est que le premier volume d'une collection baptisée NEXUS, qui comprendra un nombre indéfini de jeux développant chacun un univers différent, reliés les uns aux autres par un gigantesque complot. Au fur et à mesure des sorties, l'ensemble constituera une grande campagne dont le centre sera la ville mythique de Nexus, au confluent de tous les mondes.

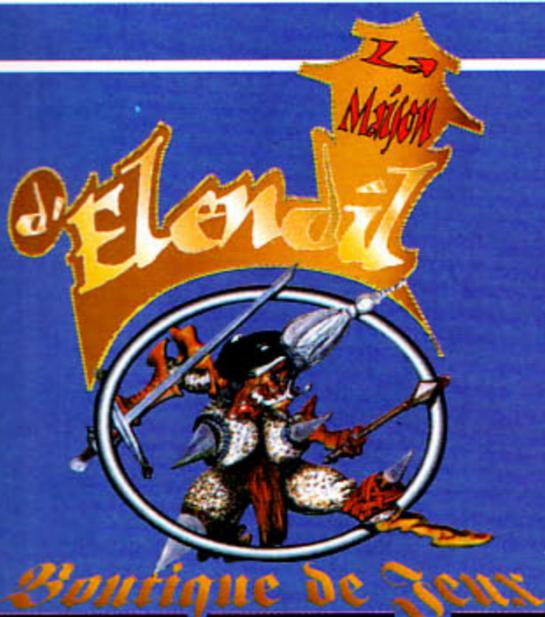
Un méta-jeu total-cosmique quoi...

⊙ Ououououh Sammy !

Les éditions Nestiveqnen (prononcer Néstivénaine) lancent à partir de février 97 une nouvelle collection baptisée "Tableau de chasse" qui se déclinera en quatre scénarios occulto-contemporano-gothico-punks prêts-à-jouer. Le premier de la série s'appelle "Cath, la proie, le chasseur et le bon prêtre" et vous emmènera à Boston à la découverte d'une secte bien étrange...

⊙ Tiens voilà du Bouddha

Après l'horreur contemporaine, Nestiveqnen s'attaque au bouddhisme. À l'occasion de la venue du Dalaï Lama en France, en avril 97, cette jeune maison d'édition vous proposera de découvrir la version bêta d'un jeu de rôles médiéval fantastique s'appuyant sur les bases philosophiques du bouddhisme et rédigé en collaboration avec l'Union Bouddhique Européenne. L'éditeur nourrit même l'espoir fou d'y faire jouer Sa Sainteté elle-même. Espérons que cela ne choquera pas ses convictions religieuses, parce que quand lama fâché...



La Maison d'Elendil

10, rue de la Monnaie 54000 Nancy

Tél: 03-83-32-25-06

Jeux de rôle - Figurines - Wargames - Jeux de plateau
Peintures - Accessoires - Dioramas - Magazines - Imports
Jeux de cartes (MAGIC, Net Runner, Doomtrooper ...)

Trading Cards - Comics ...





Atlantys

Jeu de rôles d'anticipation fantastique à l'Ère du Verseau

L'Âge d'Or se fait attendre

Le passage à l'Âge d'Or ne se fera pas en décembre comme prévu mais au début du mois de février 97. En raison de quelques problèmes avec un des principaux illustrateurs travaillant sur *Atlantys*, les éditions SPSR ont en effet jugé préférable de repousser de deux mois la sortie de leur nouveau jeu de rôles.

Faisons donc contre mauvaise fortune bon cœur et profitons de ce délai pour présenter plus avant les éléments que nous avons actuellement à notre disposition.



Coté concept, rappelons à ceux qui ont raté l'excellent n°0 de *backstab* qu'*Atlantys* est un jeu de rôles de SF qui part du postulat que l'humanité est soumise à une évolution cyclique.

Un siècle environ avant que le jeu ne commence, l'humanité passe en même temps de l'Ère des Poissons à l'Ère du Verseau et de l'Âge de Fer à un nouvel Âge d'Or. Ce passage fait suite à une longue période de décadence et d'hystérie technologique débridée, la Guerre Totale, qui opposa les colonies de l'espace aux puissants consortiums de la période dite "cyberpunk".

Ordre, Justice et Paix

Dans ce monde qui renaît péniblement des cendres de la Guerre Totale, les joueurs incarnent des Licteurs atlantes. Atlantes parce qu'ils vivent sur Atlantys, un des continents apparus au cours du Déluge qui marqua le passage à l'Âge d'Or et qui fut rapidement colonisé par les disciples d'une mystérieuse jeune femme, Ao



"...la télépathie, la télékinésie, la maîtrise des énergies (électrique, cinétique, atomique...), le contrôle des corps, des esprits, des éléments..."

Rani, l'Oracle de l'Ère nouvelle. S'inspirant des préceptes qu'elle enseignait, les Atlantes ont bâti une société en apparence paradisiaque et ont développé une forme particulière de "magie" : les Arts Aïsthésiques. Ce vocable étrange recouvre en fait tous les pouvoirs perdus par les hommes à mesure qu'ils s'éloignaient de la spiritualité du premier Âge d'Or et que notre siècle, le plus matérialiste de tous, a relégué au rangs des superstitions : la télépathie, la télékinésie, la maîtrise des énergies (électrique, cinétique, atomique...), le contrôle des corps, des esprits, des éléments... Fort de ces pouvoirs, les Licteurs se sont fixés comme règle de vie d'imposer à l'humanité la devise d'Atlantys : Ordre, Justice et Paix. Partout où ses trois règles sont bafouées, les Licteurs se font donc un devoir d'intervenir, que leur présence soit souhaitée ou non. Une sorte de droit d'ingérence, en quelque sorte. Il se trouve bien sûr, qu'en ce XXIIIème siècle finissant, les occasions de faire respecter la devise de l'Empire atlante ne manque pas : Seigneurs de la Guerre, aberrations technologiques issues de la Guerre Totale, adeptes de sectes impies, rebelles luniens, martiens

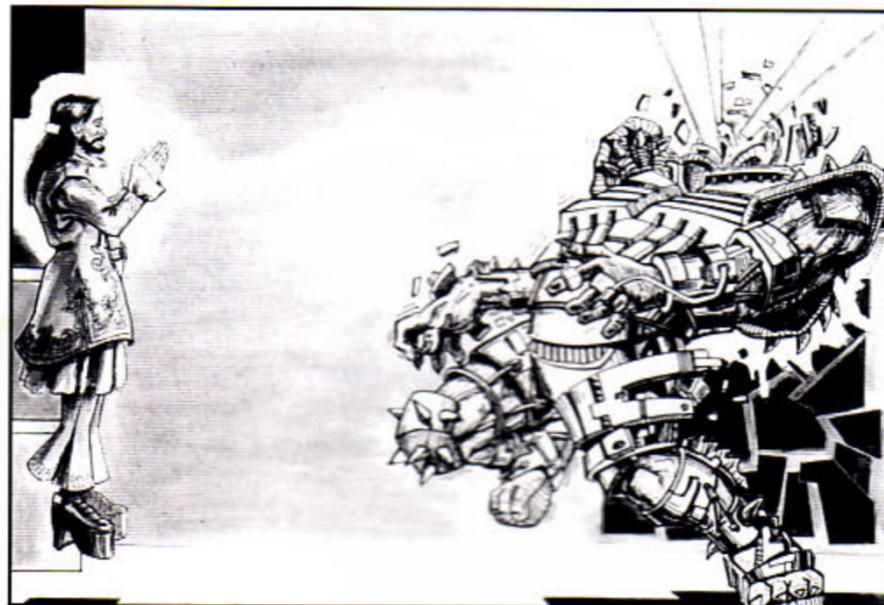
cybernétisés, pirates de l'espace, renégats atlantes, Océanides paranoïaques peuplant les fonds marins, j'en passe et des meilleurs. L'ensemble donne l'impression d'un joyeux maelström assez cohérent et riche d'autant de possibilités scénaristiques qu'il existe de causes d'injustices, de guerres ou de désordres. Ce qui doit nous amener pas loin de l'infini.

C'est pas gagné...

Des six Écoles qui constituent l'ossature de la société Atlante découlent les six "classes de perso" proposées dans les règles de base. Citons dans le désordre, les Sadhous, héritiers des ascètes hindous qui se trimballent à poils et prônent un respect inconditionnel de toutes les formes de vie, les Morigans, descendants des traditions druidiques et shamaniques, les Hiérophantes, moitié technopathes moitié babacool tendance new-age, les Flamines, prêtres fanatiques aux allures d'inquisiteurs, les Archimandrites, officiers de l'armée atlante et les Sanhédrines, têtes pensantes d'Atlantys, qui rêvent d'imposer le joug salutaire de l'Empire à l'ensemble du système solaire. Chaque École possède bien sûr sa vision propre des notions d'Ordre, de Justice et de Paix ainsi que des moyens d'y parvenir. Autrement dit, la planète n'est pas encore sortie d'affaire.

Coté règles, le jeu fonctionne sur un principe assez simple et uniquement avec des D12, à cause des signes du zodiaque bien sûr, qui ont ici une grande importance puisqu'ils déterminent entre autre la psychologie des personnages. Notons enfin une idée intéressante, le Karma, qui permet à un personnage de se réincarner en conservant tout ou partie des acquis de sa précédente vie, selon la qualité du roleplay du joueur, la puissance du perso au moment de sa mort, etc.

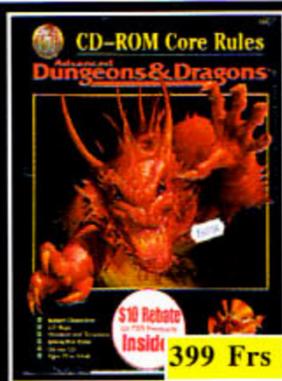
En résumé et pour finir, un jeu de rôles qui sort franchement des sentiers battus et dont, je crois, on n'a pas fini d'entendre parler. *A suivre...*



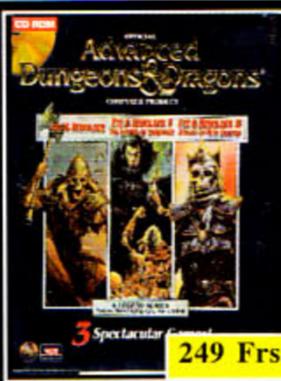
CYBERVISION **DES PRIX DISCOUNT** + **LIVRAISON 48 H Chrono** + **ENCAISSEMENT A LA LIVRAISON** = **5000 CLIENTS DEJA SATISFAITS**



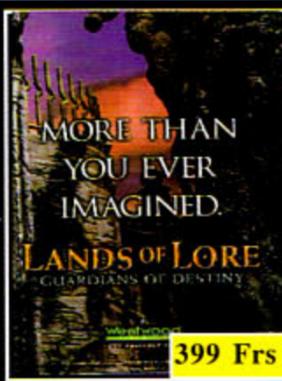
369 Frs



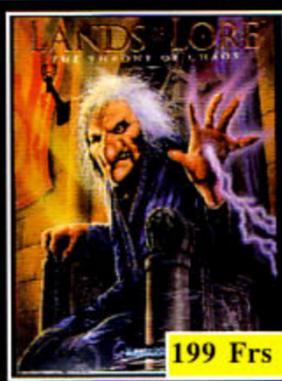
399 Frs



249 Frs



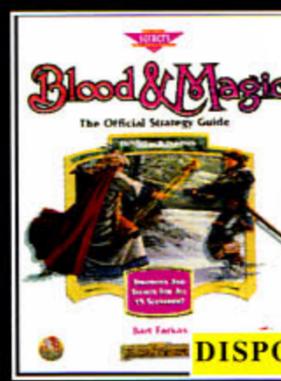
399 Frs



199 Frs



DISPO



DISPO

AD&D Collector : Un compil regroupant la série de jeux de rôle de pool of radiance, Secret of the Azure, Secret of the Blades, Chamber of the Krinn, Dark of the Krinn, Knights of the Krinn, Gateway to Savage Frontier, et Savage Frontier...
369 Frs

AD&D Core Rules : Véritable aide de jeu informatique, cette extension n'est pas moins que la compilation de 5 manuels AD&D, un générateur et visualisateur de carte en 3D, un générateur de personnages et de monstres. Tout ce qu'il faut pour préparer des parties complètes.
399 Frs

AD&D eyes of beholder : Compil regroupant eye of the beholder 1, 2 et 3, une des sagas d'heroic fantasy (jeux de rôle) les plus abouties du moment pour les fanatiques du genre : plus de 1000 heures de jeu, 6 personnages, 6 classes multiraces, graphismes en 3D ; un vrai régal pour puristes et débutants.
249 Frs

Lands of Lore 2 : Gardians of destiny est la suite très attendue de Lands of Lore. De nouvelles aventures inoubliables avec des graphismes superbes, vous feront redécouvrir vos premières sensations de joueurs de JDR à la recherche de gloire et de puissance.
399 Frs

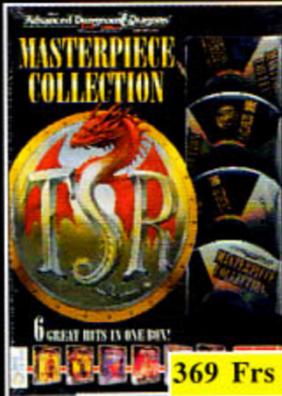
Lands of Lore 1 : Une quête fantastique avec magie et combat. Parcourez des donjons extérieurs comme intérieurs à la rencontre des monstres les plus étonnants. Un savant mélange de magie et de combat donne à ce jeu tout son aspect captivant.
199 Frs

Dragon Dice : Dés et stratégie sont les éléments de ce jeu de batailles hyper réalistes. Après avoir élaboré votre armée, vous devrez engager des combats de grande envergure, ou bien tendre des embuscades. Seuls les plus talentueux et les plus chanceux survivront !!
DISPO

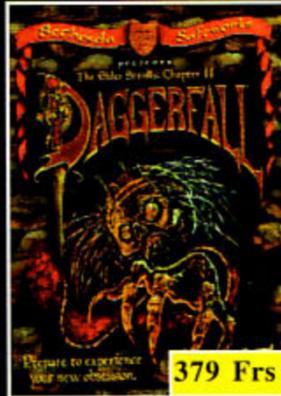
Blood & Magic : Un jeu AD&D de stratégie médiéval fantastique en temps réel. Soyez le conquérant de multiples mondes et contrées, insatiable seigneur de la guerre qui devra lever de nombreux sièges sur des terres ennemies peuplées de monstres légendaires. Un jeu qui par son but fera de vous le maître du monde.
DISPO



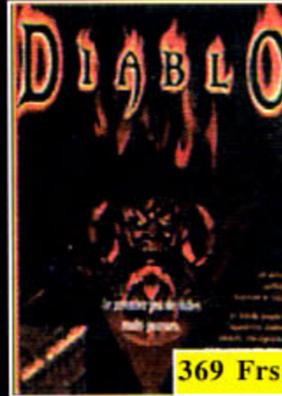
249 Frs



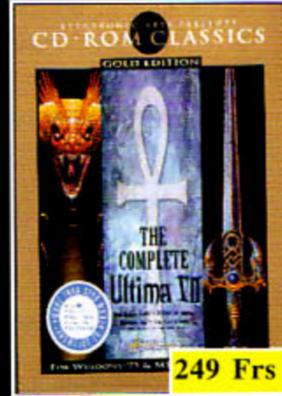
369 Frs



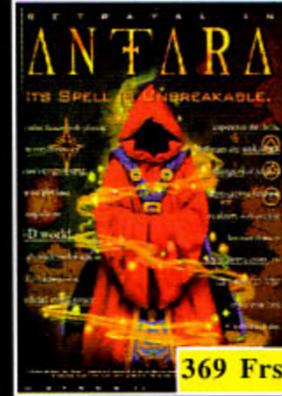
379 Frs



369 Frs



249 Frs



369 Frs



369 Frs

Might & Magic : Un compil regroupant la saga des might and magic. Une saga immersive et passionnante par le nombre d'endroits à visiter et par le nombre de sorts disponibles. Un angle de vue 3/4 qui vous donnera beaucoup plus de plaisir à jouer.
249 Frs

Masterpiece Collection : La suite d'AD&D Collector avec six jeux complets : Dark Sun, Shattered Lands, et Wake of the Raven, Ravenloft, Strad's possession et Stone Prophet, Menzoberranzan et Alquadin. Génies de la magie. + de 400 heures de jeu.
369 Frs

Daggerfall : Le dernier né des jeux de rôle sur CD ROM. Parcourez un monde dans son intégralité, avec une interactivité sur des centaines de personnages, soyez le maître de grandes guildes et jouez un rôle politique ou aventureux.
379 Frs

DIABLO : Diablo est annoncé comme LE JEU de l'année. Votre quête sera de défier le très puissant maître des ténèbres. Et tremblez pauvre mortel car votre chemin vous mènera dans les profondeurs insondables de son domaine. Attention aux nuits blanches !!!
369 Frs

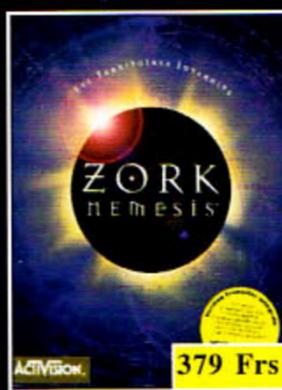
Complete Ultima : Black Gate, Serpent Isle, Forge of Vertue et Silver Side sont réunis dans ce coffret. Le meilleur jeu de R de la décennie avec pas moins de 5 monnaies, 450 personnages, un monde entier à parcourir, 25 villes à visiter, 5 châteaux, 30 donjons et une foule de classes, d'armes. 90 sorts.
249 Frs

ANTARA : Un monde entièrement en 3 D, doublé d'un logiciel d'intelligence artificielle donnent à ce jeu un réalisme captivant. Une expérience dans un monde inconnu où les combats dépassent en beauté et en précision tous les autres jeux. Reste à imaginer le rendu de la magie.
369 Frs

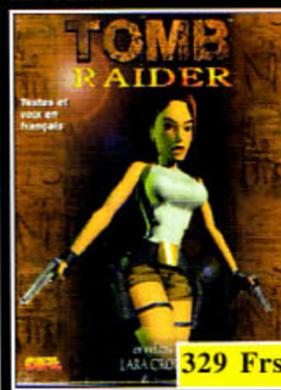
Heros might & magic 2 : Une suite spectaculaire enfin disponible. A vos armes joueurs pour une passionnante aventure en préprogrammé où la diversité des donjons et des énigmes sauront vous passionner. Un jeu qui est l'un des best-sellers et qui donnera à tous l'occasion de passer quelques nuits blanches !!
369 Frs



369 Frs

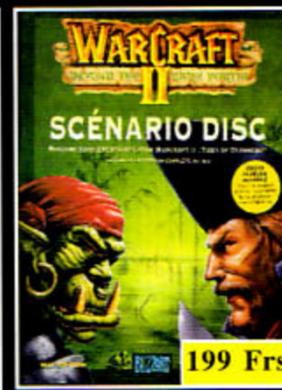


379 Frs

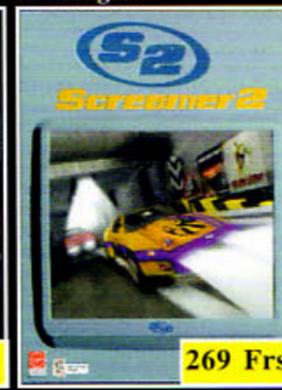


329 Frs

NOUVEAU
Sortie en janvier d'un jeu informatique sur Magic The Gathering et **ULTIMA 9** le meilleur jeu du monde !!!



199 Frs

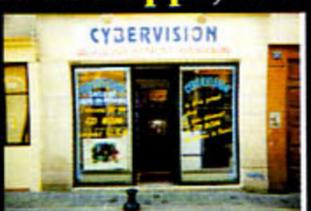


269 Frs



369 Frs

Un rayon spécialisé JDR sur informatique vous attend au
37 rue de Lappe, 75011 Paris
M° Bastille du Lundi au Samedi
De 9 H à 19H sans interruption



RED ALERT VF
349 Frs

POUR COMMANDER :
avec carte bleue, ou vous renseigner, téléphonez au
01.43.14.04.49

on de commande à retourner à **CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS**

NOM Prénom
adresse
code postal Ville
à régler par : Chèque () Mandat () CB () Signature :
Date : / /

PRODUIT	PRIX
FRAIS DE PORT	30 Frs
TOTAL	

Mais encore...

Un jeu de dés à collectionner Marvel

TSR, autrefois éditeur du jeu de rôles *Marvel Super Heroes*, a annoncé la sortie courant mars 1997 de *The Marvel Super Dice Game*, un jeu de dés à collectionner utilisant l'univers de Marvel. Vous y retrouverez également tous les personnages cultes des comics, vilains et héros confondus.



Bêtiqier du samedi soir

A six heures du matin, après 12 heures de jeu non stop, un rôliste est capable du meilleur... comme du pire. Exemples :

 **Méfions-nous ! Nous sommes là...**

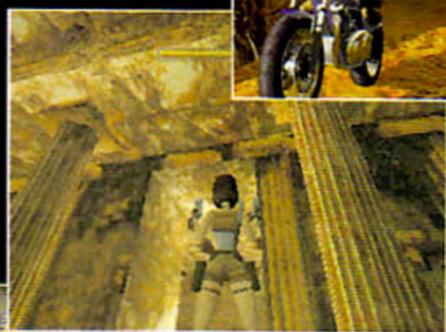
 **Puisqu'il a allumé son doigt, j'éteins mes yeux !**

 **T'assommes qui ? Ben... un peu tout le monde !**

Envoyez-nous les vôtres, nous publierons les meilleurs.

(Merci au "Mégalo Posse")

Tomb Raider



Ce produit n'est pas un jeu de rôles, mais le plus renversant des jeux vidéos de cette fin d'année 97. Prévu

pour passionner votre petit neveu, Tomb Raider et sa charmante héroïne Lara devraient aussi vous faire craquer. Dans une ambiance très « Indiana Jones », les aventures épiques et athlétiques d'une aventurière dans tous les coins du monde vous plongeront dans une ambiance de liberté totale. Course, saut, acrobaties, nage en apnée, combat avec moult monstres sont au programme. A en choper des courbatures je vous dis !

Waste World

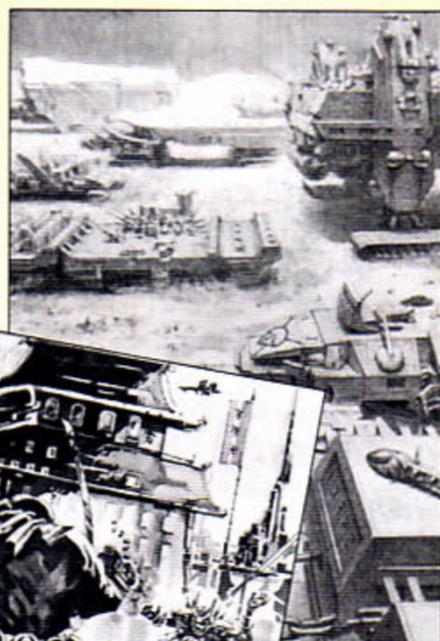
Le premier JdR de SF franco-tchéco-britannique

Quand je vous disais (voir le n°0 de backstab) que l'année 97 verrait naître 6 nouveaux jeux de rôles de science-fiction, j'étais loin du compte. Depuis, la liste s'est enrichie d'au moins trois titres : la traduction de *Space Opera*, un projet encore secret chez FASA et *Waste World*. Commençons par quelques mots sur l'auteur, Bill King, qui n'est pas né de la dernière côtelette, puisqu'il a déjà signé *Warzone*, *Warhammer 40K*, *Mutant Chronicles* et moult romans. Vivant actuellement à Prague, il vient de monter une société d'édition baptisée Manticore, dont le premier bébé, *Waste World*, sortira dans le courant du second trimestre 1997. Sur une planète et dans un futur tous deux lointains, très lointains, de monstrueuses Cités-États, chacune spécialisée dans un domaine technologique précis, se livrent une guerre sans merci.



Les règles de base de *Waste World* se focaliseront dans un premier temps sur la description de cette planète ravagée par une apocalypse et déchirée par une violence permanente, mais les extensions à venir nous emmèneront à la découverte de l'espace, frontière de l'infini...

Gros point fort de *Waste World* enfin, les illustrations, puisque le jeu en comptera plus de 400 (!), réalisées par des artistes roumains, tchèques et hongrois. Quant à la couverture, elle sera signée par un dinosaure de la SF, monsieur Philippe Druillet !



La saga des trolls grippe-sous

Vous savez quoi ? les trolls du « Mail Order » anglais (le service de vente par correspondance) de chez Games Workshop vous vendent tout ce que vous désirez, du plus petit socle au moindre livret de règles. Pratique non ? Surtout que vous, vieux briscard de Warhammer, dans la nouvelle édition du jeu, justement, la seule chose qui vous intéresse, ce

sont les deux livrets de règles. Eh ben, si, si, c'est possible, GW l'a fait : les deux seuls objets qui ne sont pas en vente via leur mail order sont justement les deux livrets suscités. Pour les obtenir, tout le monde devra passer à la caisse et acheter la grosse boîte pleine de matos inutile. Comme la vie est savoureuse quelquefois...



Mais encore...



Arg Magica 4ème édition



Rarement jeu de rôles aura changé aussi souvent de mains en aussi peu de temps. Après White Wolf et WoTC, c'est donc Atlas Games qui récupère le bébé. Tant mieux d'ailleurs, puisqu'un des associés de cette maison d'édition n'est autre

que Johnathan Tweet, co-créateur de la première édition. La couverture, visible sur le Net, est superbe et les changements opérés, tant au niveau des règles que des concepts du jeu, semblent tous allés vers plus d'élégance et de simplicité. Reste à savoir qui, de Descartes ou de Multisim, récupèrera la licence pour l'édition française de cette nouvelle mouture. Critique complète dans le n°2 de backstab.

22, v'là Asmodée

Le prochain JdR de la fine équipe d'Asmodée s'appellera COPS. Vous y incarnerez des flics dans un univers à cheval entre le post-apo et la science fiction.

Elric, le jeu de cartes

Le jeu de cartes Elric, *The Eternal Champion*, est officiellement annoncé pour octobre 97. 400 cartes au total, vendues en boosters et en double starters. Outre les deux paquets de 60 cartes chacun, ces derniers contiendront 20 marqueurs, une balance cosmique (sic !) et une carte Champion. La première série limitée, *Lords of Menilboné*, devrait sortir dans la foulée.



CANISOLÉ

76000

ROUEN

90, rue Jeanne d'Arc

02 35 70 13 06

Jeux de Rôles
(Neuf et occasion)

**Jeux de Plateau,
Games Workshop
Figurines, Cartes**

Jeux Video
(Neuf et occasion, toutes plateformes)

Paintball
(Billes, vente, location)

78000

VERSAILLES

01 39 20 97 46

14, rue Montbauron

Jeux de Rôles, de Plateaux et de Cartes
Figurines, Wargames, DBA quand vous voulez..
Jeux d'occasion, Décors, Games Workshop,
Livres, Comics et Trading Cards sur commande.

TOURNOI MAGIC TYPE II

Samedi 18 Janvier

50 Frs avec une conso - Trucs incroyables à gagner

Échanges de cartes les Vendredi de 19h à 21h

1^{er} et 3^e Vendredi du mois : Magic
2^e : NetRunner, Star Wars, X-Files, Rage, etc.
4^e : L5R, MEtW, Guardians, Spellfire...

56000

VANNES

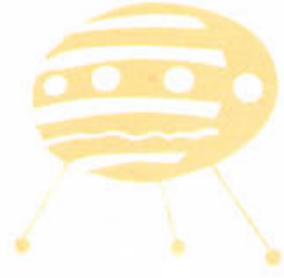
02 97 42 79 55

11, rue Gustave de Closmadeuc

Jeux de Rôles, de Plateaux et de Cartes
Figurines, Wargames, Games Workshop



Bienvenu dans le Null Cosm



White Wolf échoue sa navette métaphysique sur les franges du space opera. Après avoir revisité l'Europe médiévale et le mythe du monstre contemporain, la firme américaine se lance dans les étoiles avec *Exile*, un projet à l'ambition démesurée, puisque au-delà du jeu de rôles, on nous annonce déjà les romans, les jouets, les comics, le film et la série télévisée. On a toujours eu les dents longues chez White Wolf...

Exile, le projet



Depuis un an maintenant, Mark Rein "Living God" Hagen travaille à l'élaboration d'une nouvelle gamme de jeux de rôles s'appuyant tous sur un même méta-univers de science fiction, le Null Cosm, dont le premier avatar baptisé *Exile* devrait sortir début 97.

"*Exile* est le jeu de science-fiction auquel j'ai toujours rêvé de jouer mais que personne n'avait encore écrit", déclare Mark Rein "parlez-moi de moi y'a qu'ça qui m'intéresse" Hagen. "Je travaille sur le jeu depuis plus de 10 ans maintenant, mais ce n'est que l'an dernier que nous avons pris la décision de le tester sérieusement. J'aime la grande aventure et les sombres menaces, mais je voulais également un univers réaliste, dynamique et complexe. J'aime le suspense et les situations dramatiques, mais je voulais aussi un parfum d'horreur et de surnaturel. J'aime le space opera, mais je voulais qu'il soit violent et rude. *Exile*, c'est tout ça et plus encore. En fait, je crois bien que j'en suis tombé amoureux. J'espère que vous l'aimerez aussi, parce que ce jeu est vraiment ce que j'ai fait de mieux, et si tout le monde le déteste ça va foutre ma vie en l'air." Mais non, Mark, t'es pas tout seul...

Exile, le système de jeu

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'en apparence, Rein•Hagen ne fait pas dans la dentelle. Boum, un pourcentage. Bing, 1D100. Tu fais moins, tu gagnes, tu fais plus, t'es mort. Pigé ? Normalement, c'est censé s'appeler Basic system Role-playing game mais, pour une raison qui m'échappe, ici c'est du White Wolf. Ajoutez à cela quelques finesses plutôt bizarres, un système de compétences classiques et de back-grounds / avantages assez semblable au Storyteller, des affiliations politiques, des fausses classes de persos hilarantes... Qu'en



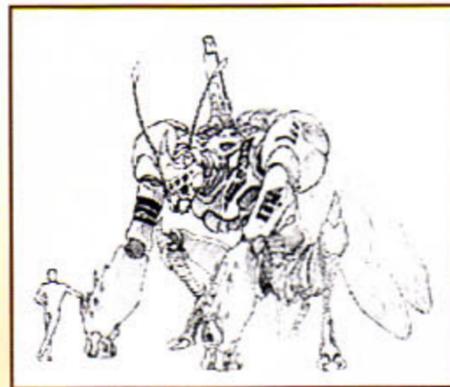
déduire ? Qu'au vu des quelques éléments de règles dont nous disposons actuellement, le jeu a déjà tout d'un classique du genre, ludiquement parlant. C'est bourré de petits trucs étranges, la création de persos reste, pour l'instant, plutôt ésotérique et le jargon pseudo-scientifique utilisé est assez débile pour paraître vrai. Je demande à voir la version définitive (qui devrait être en couleurs, avec pleins de super dessins pour expliquer aux plus petits). Mais tout ça paraît diablement excitant.

Exile, le monde

Quant au background, eh bien... même si les grandes lignes n'ont pour l'instant été qu'esquissées, ça ressemble à pas grand-chose de connu. Nous sommes sur Diadar, centre du système à trois étoiles connu sous le nom de Trinary et siège du pouvoir de l'Hégémonie, le principal gouvernement de la galaxie. Diadar est un paradis plutôt ambigu : pas de crime, pas de pauvreté, pas de maladie. Pas grand-chose tout court, en somme, si bien que le jour où l'on vous ordonne de quitter ce déprimant Éden, vous parvenez à vous persuader qu'une chance nouvelle vous est



offerte. Tant mieux pour vous, parce qu'il faut bien voir les choses en face : ça ne va pas être du gâteau... Vous êtes un paria, désormais. Un exilé. Nous sommes loin, très loin dans le futur. Certains concepts vieillots comme la mortalité ou la vitesse lumière ne sont plus que des souvenirs, pour une poignée de privilégiés s'entend. Tout



n'est pas rose dans ce monde idéalisé, où les révolutions sont réprimées dans le sang, mais vous avez choisi votre camp. Évidemment, on n'échappera pas aux traditionnelles notions de clans rebaptisés ici "Syndics". Évidemment, il y a une vérité planquée quelque part, et il faudra la découvrir. On en reparlera... Pour l'heure, l'ensemble est un peu jeune, mais déjà, un

méta-monde se profile, plein de possibilités et d'espoirs. On se prend à rêver. Si *Exile* concrétise toutes ces promesses, l'avenir lui appartient.

Exile, la fondation

Si le jeu est intrigant, la manière dont White Wolf envisage sa production l'est plus encore. Bien que la société conserve l'exclusivité en matière d'édition, l'univers et la marque appartiennent à une association à but non lucratif, la "Null Foundation". Cette association est gérée par les auteurs et les artistes qui collaborent au projet. L'idée qui sous-tend tout ça est que le Null Cosm doit rester l'entière propriété de ses créateurs afin qu'ils puissent laisser libre court à leur imagination sans jamais être bridés par des considérations bassement commerciales. Aussi longtemps que les profits suivent, bien sûr... Voilà, on vous dit mieux dès qu'on sait plus. En attendant, si vous voulez proposer vos services à la Null Foundation ou jeter un oeil à la version bêta du jeu, connectez-vous au site Web qui lui est consacré : <http://www.null-f.org>.



**En attendant
l'ouverture du magasin**

GAME'S

sur Alpha du Centaure :

*Venez nous
rendre visite à*

PARIS

GAME'S

Forum des halles Niveau 2

75001 PARIS

Tél : 40 26 46 06

TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné

75004 PARIS

Tél : 42 74 06 31

WORLDGAMES

Galerie des champs

84, av. des Champs Elysées

75008 PARIS

Tél : 45 63 64 41

GAME'S

C.C. 4 temps

La Défense

La Colonnade, niveau 2

Tél : 47 74 88 54

PROPOS IRRESPONSABLES

Komm, spiel mit !*

Trois cents mille joueurs hystériques, cinq halls grands comme des terrains de foot, une forte odeur de saucisse et la désagréable impression qu'on vous déclare la guerre à chaque fois qu'on vous adresse la parole... Ach, mais zé pïen zûr, Essen !

L'enfer du jeu

Tous les ans, à l'époque où l'appel des latitudes plus clémentes réveille l'instinct migratoire des cigognes et des charters maliens, un autre appel, celui du «Spieltage», pousse les familles allemandes à sauter dans leurs Mercedes pour migrer en direction de lieux pas cléments du tout, ceux de Essen, en plein cœur de la Ruhr. À la fin du mois d'octobre et quatre jours durant, Essen est alors en proie à une agitation fébrile, dont le centre est le «Messe», une énorme foire aux jeux qui attire tous les vendeurs, éditeurs et créateurs de jeux du monde entier. Le résultat est surprenant. Dans la foire, mais aussi dans les cafés, hôtels et restaurants de la ville, les dés roulent, les cartes s'échangent, les sanglots des vaincus répondent aux cris de joie des vainqueurs, la bière et la tequila coulent à flot, bref, la triste cité industrielle prend par moment des allures de tripot. D'autant plus que les Allemands sont des gens qui jouent beaucoup, à tous les âges et à toutes sortes de jeux. Le fait que les deux plus grosses maisons d'édition européennes de jeux de société (Schmidt et Ravensbûrger) soient allemandes n'est pas dû au hasard, mais au fait que, même passé l'âge de l'acné et des premiers émois, un Allemand n'est pas considéré comme un alien lorsqu'il propose une soirée jeux de société à ses collègues de bureau. Autres lieux, autres moeurs...

pot-pourri de potins...

Qui dit jeux, dit joueurs et qui dit joueurs dit professionnels du jeu. Essen est donc également l'occasion pour tous les professionnels européens et américains de se rencontrer pour discuter big business, discussions au cours desquelles l'alcool et l'ambiance de fête jouent souvent un rôle plus important qu'on ne croit... L'occasion aussi, pour des petits curieux comme moi, de laisser traîner leurs oreilles à l'affût de bons gros scoops à se mettre sous la dent. Eu égard à la discrétion quasi paranoïaque de l'encrevaté moyen, la pêche ne fut pas trop mauvaise.

Apprenez par exemple que le jeu de rôles *X-Files* est sur le feu et que c'est West End Games (éditeur, entre autres, de *Star Wars*) qui a décroché le pompon. Le jeu

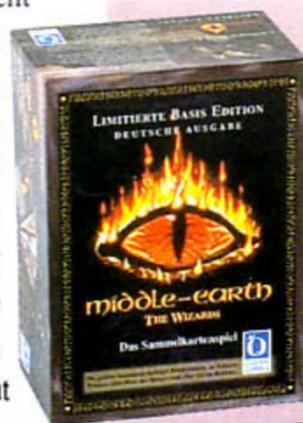


Ben

devrait sortir courant 97. Même punition même motif pour le jeu de rôles *Alien*, toujours chez WEG et toujours pour 97. Encore un scoop, et de taille celle-là, l'annonce officielle du tournage d'un film basé sur l'univers de *Mutant Chronicles* mis en scène par

“...la triste cité industrielle prend par moment des allures de tripot.”

John Carpenter (*New York 1997*, *Los Angeles 2013*, *The Thing...*) avec Ben Kingsley (Gandhi !) dans le rôle du Cardinal. Budget : 40 millions de dollars ! Autre anecdote comme ça en passant mais qui en dit long sur la situation du marché du jeu dans le monde,



Preuve supplémentaire de la grande intelligence ludique des Allemands, l'édition dans la langue de Goethe de *Middle-earth: The Wizards*. Queen Games, l'éditeur, s'est en effet très vite aperçu que ME:TW était plus conçu comme un jeu de plateau que comme un jeu de cartes. Aussitôt dit, aussitôt fait...

la répartition prévue par USPC des 80 millions de cartes *X-Files* entre les divers distributeurs : 50% pour les USA, 35% pour l'Europe, 10% pour le Canada, 5% pour l'Australie et rien pour le Japon vu qu'au pays des sushis la série n'existe qu'en vidéo.

vous en voulez encore ?

Bon allez, les trois derniers. Decipher annonce la traduction française du jeu de cartes *Star Wars* pour avril 97. Celle-là n'est pas bien méchante. Plus étonnant par contre est le bruit insistant selon lequel une nouvelle maison d'édition française verrait le jour l'été prochain avec comme premier objectif la résurrection d'une antiquité du JdR, j'ai nommé *Space Opera*. On leur souhaite bonne chance... Un dernier pour la route ? Xeno Games prévoit la traduction imminente en version



américaine de *Demonworld*, un jeu de combats avec figurines médiéval fantastique très pratiqué en Allemagne, qui présente la particularité de se jouer avec de - très belles - figurines en 15mm. Une armée complète à moins de 500 F ça fait rêver, non ?

Voilà, c'est tout pour cette année. Prochain rendez-vous en août 97, pour la Gen-Con. Bonjour chez vous !

Ben

el grande

La grand-messe annuelle de Essen est l'occasion pour un jury de professionnels de décerner le Spiel des Jahres (Jeu de l'année), label très recherché outre-Rhin puisqu'il assure à l'heureux élu un minimum de 80 000 ventes !

Peu connu en France, le Spiel des Jahres n'en attire pas moins les éditeurs hexagonaux qui y voient avec raison un gage de grande qualité. Ludodélire et Eurogames ont ainsi traduit respectivement *Manhattan* et *Les Colons de Katane*, les Spiel des Jahres 94 et 95. Quant au Spiel des Jahres 96, *El Grande*, il n'a toujours pas trouvé preneur.



jeu de rôle d'anticipation fantastique à l'ère du verseau

ATLANTYPS

sortie
en
février



LES JUSTICIERS DE L'ÂGE D'OR

Summon "boule de haine"

PETIT LEXIQUE

MAGIC

The Gathering

De nombreux termes dérivent du nom des cartes.

Ils vous serviront à être «yes» !

★ **Meuler** : quand vous utilisez une Mill Stone. Ex : "à la fin de ton tour, j'te meule à quatre."

★ **Torcher** : fait référence à Kaervek's Torch. Ex : "tu le vois, là, ton Erhnam, j'le torche à cinq."

★ **Laver** : fait référence à Lava Burst. Ex : "T'es àdouze ? là, j'te lave."

★ **Caper** : Jester's Cap. Ex : "Houla ! tu joues Outpost ? j'te cape."

★ **S'offrir quelque chose** : avec Divine Offering.

Ex : "J'vais m'offrir ton Icy, ça va me détendre."

★ **Se forcer** : avec Force of Will. Ex : "Ah, ça passe pas ? ben, j'me force."

★ **Monsieur Propre** : Mahamoti Djiin.

Ex : "J'ai drainé à quatre ? Monsieur Propre."

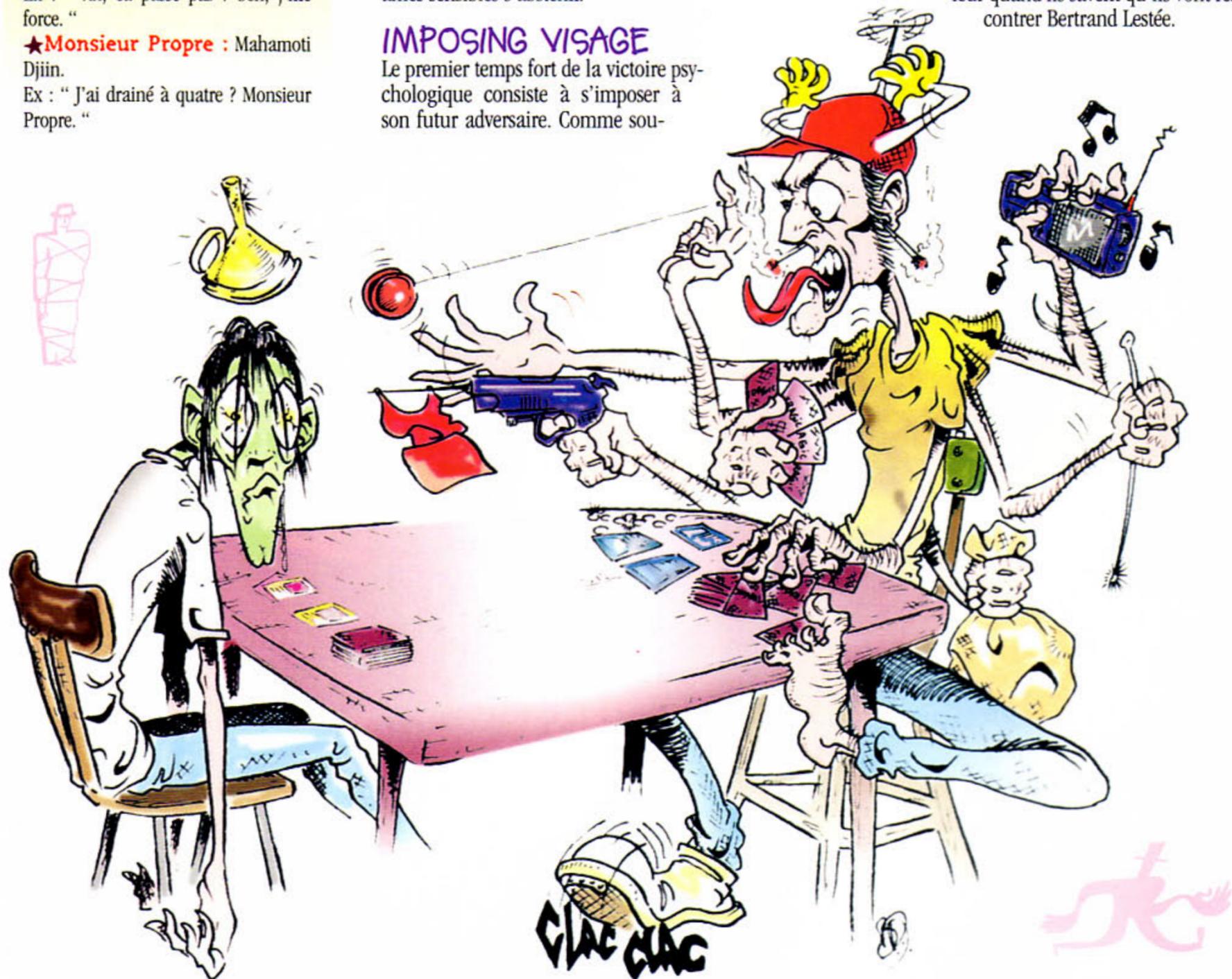
Du bon usage de la guerre des nerfs lors d'une partie de jeu de cartes

La psychologie est un facteur de victoire déterminant dans les parties de jeux de cartes à collectionner. *Magic : the Gathering* ne fait pas exception à cette règle : la réflexion et l'expérience sont indispensables mais ne suffisent pas. C'est pourquoi les champions de ces jeux ne sont pas seulement talentueux et chanceux, ils sont aussi passés maîtres dans ce qu'il convient d'appeler la guerre des nerfs. Au fil des compétitions, ils ont développé l'art de l'intimidation, leur permettant de prendre l'avantage sur des adversaires moins tordus ou moins sûrs d'eux-mêmes. Le bluff et le stress sont leurs armes favorites et semblent être bien plus mortelles qu'une *fire ball* ou qu'un *Juzam Djiin*, car à ce jeu, la victoire appartient à celui qui ne craque pas. Après des années d'enquête, *backstab* vous révèle aujourd'hui tous les secrets qui mènent à la victoire. Petites natures et âmes sensibles s'abstenir.

IMPOSING VISAGE

Le premier temps fort de la victoire psychologique consiste à s'imposer à son futur adversaire. Comme sou-

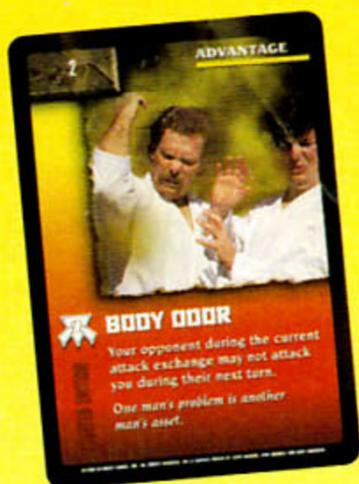
vent, c'est la première impression qui compte. Aussi convient-il, dès le début, de mettre la pression dans le camp adverse. Une fois le feu allumé, vous n'aurez plus qu'à souffler sur les braises. Avant tout, vous devez avoir envie de gagner ou, pour mieux dire, de vaincre, surtout si vous participez à un tournoi important où les lots sont énormes. À vous de vous construire une légende personnelle pour impressionner vos adversaires. C'est le cas par exemple des trois stars américaines Mike Long, Henry Stern et Mark Justice, qui confièrent tous trois, à cinq minutes d'intervalle, que chacun d'entre eux était incontestablement LE meilleur joueur de *Magic* du monde. Mark Justice demande à ses camarades d'aller présenter leurs condoléances à ses futurs adversaires avant chaque duel. Dans le même ordre d'idées, en France, certains joueurs changent de couleur quand ils savent qu'ils vont rencontrer Bertrand Lestée.



Summon "boule de haine"

BODY ODOR

Une des tactiques les plus immondes de la guerre des nerfs consiste à ne pas se laver pendant la semaine qui précède le tournoi afin d'incommoder ses adversaires par des effluves nauséabondes au point de les déconcentrer totalement.



LES ARÈNES

Du 27 au 30 décembre 96, Excalibur organise un stage d'entraînement intensif à *Magic* animé par Silvère Bonhomme, le champion de France 1996. Le but avoué de ce stage est qu'au moins quatre des prochains meilleurs joueurs mondiaux de *Magic* soient passés par l'Arène d'entraînement. Au programme : un tournoi de type différent chaque jour, des cours thématiques et un bilan final. Silvère ayant souvent eu à faire les frais des techniques de la guerre des nerfs, il axera notamment certains de ses cours sur les moyens à mettre en oeuvre pour y faire face efficacement.

Renseignements et inscriptions : Excalibur Metz (03.87.74.95.58) ou le Customer Service de WoTC (01.43.96.35.65).



AGRESSION

Soyez vif. Durant la partie, un certain nombre de facteurs vont vous permettre de maîtriser les événements. Votre adversaire doit être en permanent état de stress et de frustration. S'il perd ses moyens, il finira par commettre des erreurs. Parmi les trucs les plus efficaces, on compte le fait de demander des informations en permanence à son adversaire. Plusieurs fois par tour, intéressez-vous au nombre de cartes qu'il a en main, au nombre de manas engagées ou dégagées, à son nombre de points de vie. Vous avez aussi la possibilité de regarder son cimetière et de compter le nombre de cartes de sa bibliothèque. Vérifiez systématiquement au premier tour qu'il a bien le nombre de cartes requis en main. De votre côté, n'hésitez pas à tripoter vos terrains pour le déconcentrer. Vos créatures peuvent avoir de la personnalité. Mes *Erbnams*, par exemple, accompagnent toujours leur attaque de la musique du générique de "Hawaï, police d'État". Imitiez également les bruits que feraient vos créatures ou racontez leur histoire pour amuser le public. Si vous n'êtes doué ni pour le chant, ni pour les imitations, de simples bruits de bouche peuvent tout à fait convenir. Un autre moyen d'affirmer votre supériorité est d'employer en permanence le vocabulaire *Magic* (cf. lexique). D'autre part, ayez toujours l'air de maîtriser parfaitement les règles et les rulings, même si c'est faux. En affirmant ce qui vous arrange, il y a de fortes chances pour qu'on vous croie.

Dans un autre ordre d'idées, vous devez intoxiquer votre adversaire. Par exemple, en utilisant toujours vos quinze cartes de side board et en prétendant avoir une réserve spécialement contre lui. Vous pouvez même prétendre jouer certaines cartes dont il va se méfier, comme des contres, et n'en jouer aucun. Mieux, si vous jouez bleu, après chaque sort lancé, faites semblant d'hésiter à contrer. De temps en temps, vous pouvez aussi négligemment laisser échapper une carte de votre main pour le troubler. Dernier point, il est recommandé d'imposer votre

rythme de jeu à l'adversaire. Si, par exemple, vous jouez un jeu très rapide et violent, vous devez impérativement jouer vite et obliger votre adversaire à en faire autant. De ce fait, la masse de dommage que vous lui infligerez en début de partie lui semblera

"Ça me fait plaisir de tomber contre toi, ça va pas être trop dur..."

particulièrement meurtrière et il cherchera principalement à se défendre, contrant à tort et à travers. Il risque même de renoncer à vous attaquer. A contrario, si votre jeu est lent et que vous vous destinez à poser une

combo sur la table, vous devez ralentir le rythme pour endormir l'autre. Dans les parties où beaucoup de permanents sont posés sur la table, vous pouvez tenter la technique suivante : hésitez très longtemps à lancer un sort puis, tout à coup, tapez toute votre mana et annoncez très rapidement plusieurs sorts. L'adversaire va vraisemblablement oublier ce qu'il y a sur la table et mal réagir. Dans tous les cas, exigez qu'il annonce à haute voix ses actions et la fin de chacune de ses phases.

PUPPET MASTER

Si vous appliquez bien tous nos conseils, vous risquez de voir vos performances s'améliorer, et même de gagner des parties apparemment perdues. "Hammer" qui maîtrise parfaitement tous ces trucs en a fait la démonstration lors du Pro-tour de Long Beach face à Tom Guevin, qui avait un jeu très supérieur au sien. Après avoir été parfaitement imbuvable avec Tom pendant les deux premiers duels, ce dernier, stressé à mort par l'enjeu du tournoi (2000 \$!) et le comportement de son adversaire a demandé une pause d'une heure pour aller vomir ainsi que le secours d'une infirmière. Résultat, "Hammer" s'impose facilement dans les trois dernières parties face à un adversaire affaibli et décomposé. Guevin avait beau avoir un très bon jeu, il n'avait plus l'esprit assez clair pour en tirer partie.

Timbre Poste
Joueur insupportable.



FINALE PRO-TOUR 1996 - à gauche Mark Justice (U.S.A.), à droite Tom Chanpbeng (Australie) Vainqueur

Xtrem Limit

VENTE PAR
CORRESPONDANCE
BP
34990 JUVIGNAC
Tel. 04.67.75.07.75

X-Files

1 Boîte Achetée 1 T-Shirt
& une Carte Unique Offerts

MAGIC

1 Boîte Achetée = 1 Booster
3ème Ed. Bords Noirs VF

Inferno

Horde Barbare Offerte
(Port Gratuit)

Monde des Ténèbres-France

Le Jeu + Le Pins de votre Clan
(Port Gratuit)

Méditerranée

Le Jeu 239F

POLARIS

Le Jeu 189F
(Port Gratuit)

VISIONS

Promos exceptionnelles
Réservez dès maintenant

JEUX DE RÔLES

AD&D	
Annual MC III	92
Gates of Firestorm Peak	95
Wizard's Compendium I	123
AD&D Charac. Gen. Dice	19
World Builder's Guidebook	95
A Hero's Tale	61
ROYAUMES OUBLIES	
Nether: Empire of Magic	142
Wolo's Gu. all things Magical	92
Undermountain: Maddogth's	38
Hero's Lorebook	92
How the Mighty are Fallen	61
Undermountain: Stardock	38
RAVENLOFT	
Child of the Night: Vampires	77
Requiem: The Grim Harvest	142
Guide to Transylvania	61
DARK SUN	
The Wizards of Athas	77
Psionic Artifacts of Athas	92
PLANESCAPE	
Hellbound: The Blood War	123
On Hallowed Ground	123
Guide to the Astral Plane	77
Doors the Unknown	61
BIRTHRIGHT	
The Rjurik Highlands	95
Legends of the Hero Kings	92
Havens of the Great Bay	95
Sjordvik Domain Sourcebook	38
DRAGONLANCE: Fifth Age	
The Legacy of Raistlin	116
Heroes of Steel Adventure	91
APPEL DE CTHULHU	
Horror's Heart	68
Utatti Asfet	109
Cthulhu for President	78
Compact Trail of Tsatoggua	68
Ars Magica 4th Edition	156
Babylon V RPG	131
The Earthforce Sourcebook	94
Battletech 4th Ed.	149
Explorer Corps	89
First Strike!	71
The Battle of Coventry	71
Bubblegum Crisis RPG	146
Changelin: Le Songe	
Ecran	104
The Shadow Court	81
Ile of the Mighty	99
Conspiracy X RPG	153
Nemesis: The Greys	122
Cryptozoology	111
Devil and the Deep Blue Sea	49
Deadlands RPG	144
The Quick and the Dead	144
The Book o' the Dead	115
Deadlands Screen	86
Earthdawn	275
Earthdawn Survival Guide	94
Thral Adventures	54
Prelude to War	70
Feng Shui	156
Back for Seconds	73
Fading Suns	153
Byzantium Secundus	110
Forbidden Lore: Technology	92
GURPS	223
Psioniques	132
Vampires	179
Compendium II	121
Warehouse 23	99
Mecha	99
Hawkmoon 2	
L'Ecran 2	
Heavy Gear	
Northern Vehicle Compendium	
Southern Vehicle Compendium	
J.R.T.M. 2ed	
Valar & Maia	
Amar: The Land	
Le Monde de Murphy	
Loup-Garou	
Le livre du Conteur	
Werewolf 2nd Ed.	
Werewolf Chronicles Vol. I	
Bostet	
Mage, le livre des règles	
Mage Chronicles Vol. I	
Dreamspeakers	
Millennium's End v2.0	
Terror/CounterTerror	
The Medelin Agent	
Mutant Chronicles	
Mutant Chronicle 2nd Ed.	
Ilian: The Mistress of the Void	
NEPHILIM II	
Ecran	
Nightprowler	
Aventures à Salamande 2	
Noir: The Film Noir RPG	
Over The Edge 2nd Ed.	
Forgotten Lives Adventures	
Pendragon	
Land of Giants	
Rifts	
The Coalition War	
Lone Star	
Rolemaster	
Races & Cultures I	
Castles & Ruins	
Weapon Law	
Scales	
Nature	
Shaan	
Le livre de Shaems	
Shadowrun 2nd Ed	
Des Pourris et des Ombres	
The Shadowrun Companion	
Missions	
Star Wars 2nd Ed.	
Guide de l'Heritier de l'Empire	
S.W. RPG Revised (couleur)	
Star Wars Live Action RPG	
Tales of the Jedi	
S.W. Live Action Tool Kit	
Operation Elrod	
Traveller RPG	
Starships	
Central Supply Catalog	
Vampire	
Livre du Clan Tremere	
Chicago Chronicles vol. 3	
Montreal by Night	
Vampire: l'Age des Ténèbres	
Constantinople by Night	
The Masquerade	
Oblivion	
Liber des Goules	
Monde des Ténèbres: France	
WoD: Mummy 2nd Ed.	
Wraith	
Shadow Players Guide	
WARGAME	
Saugumto	
World in Flames Deluxe	

239	Wif Final Ed. Classic	342	Rage
94	Wif Final Ed. Deluxe Update	314	Starter
149	ASL Action Pack Scenarios	120	Booster
120	Pegasus Bridge (ASL)	180	The Umbra
120	The Sun Never Sets	252	Legacy of the Tribes
213	Samurai	243	Calendrier 1997
TEL	Battles for North Africa	205	
127	Barbarossa: Army Group S.	254	
173	War in the Desert	528	

JEUX DE PLATEAU

TEL	Eglantines et les fourmis	86
116	Le Secret du Nil	126
65	Honor of the Samurai	148
75	Cosmic Novas	102
179	OVNI soit qui mal y pense	114
98	L'ivresse des Profondeurs	114
45		
104	WARGAMES FANTASTIQUES	
78	Inferno, Bataille des Abysses	197
78	WARHAMMER Nouvelle Ed.	465

JEUX DE CARTES

265	Legends of the Five Rings	
95	Emerald Edition Starter	477 44
255	Emerald Edition Booster	441 14
132	Forbidden Knowledge	449 11
153	Anvil of Despair	449 14
131	The Battle of Beiden Pass	120
83	The Last Crusade	
236	Starter	450 50
122	Booster	360 11
112	Beachhead to Berlin: Sc. and Exp.	60
94	Mythos	
76	Dreamlands Starter	448 49
84	Dreamlands Booster	531 16
104	Star Trek: The Next Generation	
104	Alternate Universe	486 15
104	Q-Continuum Expansion	486 15
209	Star Wars	
137	Starter	524 48
113	Booster	497 15
237	A New Hope	497 15
94	Empire Strikes Back: Hoth	497 15
68	Le Seigneur des Anneaux	
68	Starter VF	399 44
68	Booster VF	428 13
180	Middle-earth: The Dragons	412 12
151	Middle-earth: Dark Minions	420 13
140	SPELLFIRE	
97	Starter VF	75
122	Booster VF	21
73	Starter 3rd Edition	275 50
73	Starter 4th Edition	275 50
131	*Dragonlance Boosters	472 14
104	*Ravenloft Boosters	472 14
104	*Forgotten Realms Boosters	472 14
103	*Underdark Boosters	472 14
90	*Powers Booster	472 14
67	*Runes & Ruins Booster	522 14
197	*Birthright Boosters	522 14
67	*Night Stalkers Boosters	522 14
67	*Draconomic Boosters	522 14
67	*Reference Guide	64
67	*Reference Guide Vol II	76
49	Vampire: The Eternal Struggle	
81	Starter	430 47
81	Booster	475 14
81	V:TES Dark Sovereigns	423 12
81	V:TES Ancient Hearts	423 12
81	V:TES The Sabbat	499 22
81	Darkness Unveiled	85
349	Arcadia: The Wyld Hunt	
684	King Ironhearts' Story Pack	414 13
684	King Ironhearts' Character Pack	414 13

MAGIC

MAGIC VF

*Magic 4ème Ed.	59
Starter + 1 boost.TN. offert	472
8 Starters + 2 offerts	19
Booster	532
28 boosters + 8 offerts	
*Ere Glaciaire	59
Starter + 1 boost.TN. offert	472
8 Starters + 2 offerts	532
28 boosters + 8 offerts	
*Mirage	59
Starter + 1 boost.TN. offert	472
8 Starters + 2 offerts	19
Booster	532
28 boosters + 8 offerts	
*Renaissance	11
Booster	540
45 Boosters + 15 offerts	
*Terre Natale	11
Booster	479
40 Boosters + 20 offerts	
*Alliances VF	16
Booster	576
36 boosters + 9 offerts	
*Boite Magic pour débutant	85
MAGIC VO	
*Magic 4th Ed.	59
Starter + 1 boost	419
7 Starters + 3 offerts	19
Booster	494
26 boosters + 10 offerts	
*Ice Age	59
Starter + 1 boost	419
7 Starters + 3 offerts	19
Booster	494
26 boosters + 10 offerts	
*Alliances	16
Booster	159
10 boosters + 3 offerts	544
34 boosters + 11 offerts	
*Chronicles	16
Booster	159
10 boosters + 3 offerts	544
34 boosters + 11 offerts	
*Fallen Empires	12
Booster	539
45 boosters + 15 offerts	
*Mirage	59
Starter + 1 boost.TN. offert	472
8 Starters + 2 offerts + 2 boosters	19
Booster	494
26 boosters + 10 offerts	

X-FILES

X-Files Starter	547 50
X-Files Booster	516 15

FRAIS DE PORT

- GRATUIT pour toute commande supérieure à 450F (Franco)
- Colissimo (48H) 35F
- Contre Remboursement + 35F
- Etranger/DOM TOM 49F

COMMANDES

- Par Courrier, accompagné d'un chèque ou d'un mandat du montant global de la commande
- Par Téléphone, en indiquant votre N° de C.B. ou en Contre Remboursement
- En cas de livraison partielle, nous vous REMBOURSONS sous 15 jours

HORAIRES

- De 10H à 19H, et pour faciliter vos achats de fin d'année, nous sommes ouverts 7 jours sur 7 jusque fin Janvier

POUR TOUTE COMMANDE
50F D'AVOIR SUR VOTRE
PROCHAINE COMMANDE
DÉPASSANT 450F

Magic : The Gathering, Magic L'Assemblée, Ice Age, Ere Glaciaire, Alliances & Mirage sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Les donjons vi

Vous êtes "accro" à un jeu ? Vous souhaitez rejoindre le "village global" des joueurs qui partagent "on line" la même passion que vous ? Plongez-vous immédiatement dans le guide exhaustif des Donjons Interactifs du 'Net que Sara Edlington vous a concocté après une immersion totale dans l'univers des MUDs et des MOOs...

Mis à part une demi-douzaine de rôlistes qui trouvent le temps de se réunir pour se livrer à leur passe-temps préféré, vous vous rendez bien compte qu'il est de plus en plus difficile de trouver un partenaire pour une petite partie de Magic. Si cela peut vous consoler, personne n'y peut rien, c'est la vie - nous avons tous nos petites préoccupations basement matérialistes et le jeu doit leur céder la place. Mais si vous êtes vraiment fan d'un jeu, vous n'avez aucune excuse. Il vous suffit en effet d'un ordinateur (plus son microprocesseur est récent, mieux c'est) pour vous consacrer des heures entières à votre hobby favori. Oubliez les jeux informatiques dans lesquels vos adversaires sont gérés par un microprocesseur : non, avec un peu de savoir-faire, vous allez pouvoir jouer avec des douzaines de gens qui partagent les mêmes goûts que vous, où qu'ils soient dans le monde.

Les MUDs et les MOOs ne sont ni des styles musicaux, ni des mouvements de mode - ce sont des jeux de rôles on line, qui se déroulent en temps réel. Les MUDs (Multi Users Dungeons ou Donjons Interactifs) ont vu le jour en 1980 et ont connu un véritable boom avec la démocratisation d'Internet. Les MOOs

(Multi user Object Orientated environment ou Donjon à Environnement Interactif), quant à eux, sont un des nombreux avatars des MUDs. Tout cela est bien beau, allez-vous me dire, mais concrètement, qu'est-ce que ça recouvre ?

Vous vous souvenez de la première génération des jeux d'aventure sur ordinateur, n'est-ce pas ? A certains points cruciaux de vos périples, apparaissaient des fenêtres de texte qui vous permettaient d'avoir accès à des commandes telles que "prendre livre", "lire livre", etc. Les MUDs sont conçus sur le même principe - ce sont des jeux basés sur des textes, comme leurs ancêtres, mais dans lesquels évoluent cette fois des joueurs en chair et en os derrière leur écran, en plus des personnages créés et gérés par l'ordinateur. Vous pouvez parler aux autres personnages, les combattre, les accompagner dans leur quête et plus si affinités (cf. plus loin "Les princesses binaires ne portent pas de ceinture de chasteté").

"Les MUDs et les MOOs ne sont ni des styles musicaux, ni des mouvements de mode - ce sont des jeux de rôles on line..."

Des communautés d'intérêts voient le jour, les personnages tombent amoureux puis se séparent, des combats éclatent... comme dans la vie de tous les jours, à la différence près que tout cela se déroule au Far West, dans l'espace ou même dans des univers tirés de bandes dessinées. On trouve des centaines de MUDs et de MOOs différents. Sans parler des différents sous-produits auxquels ils ont donné le jour et de tous les autres JdR on line que l'on peut trouver sur des serveurs comme CompuServe.

Certains MUDs sont des jeux de rôles fantastiques tout ce qu'il y a de plus classiques, d'autres ont pour toile de fond l'univers de Star Trek, d'autres encore se déroulent dans celui des légendes de la Table ronde et du roi Arthur, etc. Si vraiment vous ne trouvez pas votre bonheur dans le lot, c'est à désespérer. Chaque MUD a son but propre : dans ceux fondés sur l'expérience, vous devrez progresser en gravissant un à un tous les échelons ; dans d'autres, vous devrez faire augmenter votre statut social au sein de la liste

l'investigateur rueels existent :

Les MUDs
(Multi Users Dungeons ou Donjons Interactifs)
ont vu le jour en 1980
et ont connu un véritable boom
avec la démocratisation d'Internet.



⚔ Du point de vue de l'encombrement du réseau - et donc de la vitesse de réaction des serveurs -, mieux vaut jouer aux MUDs tôt le matin, le week-end, et très tôt (aux environs de 4 heures), dans la semaine. Le problème est évidemment qu'à ces heures indues, la plupart des joueurs dorment.

je les ai visités

l'investigateur

WHO des joueurs - qui ressemble au fameux Who's Who? -, le statut le plus élevé étant celui de Wizard (cf. plus bas). D'autres jeux encore sont basés sur le score du personnage et certains d'entre eux utilisent même une combinaison des trois systèmes. Et si cela n'était déjà pas assez compliqué comme ça, sachez qu'il existe différents types de MUDs, que l'on peut grossièrement ranger dans les catégories suivantes :

• **les Tiny MUDs** : contrairement à ce que leur nom pourrait laisser penser [N.D.T. : tiny = petit en anglais], ces jeux ne sont pas limités. Ils conviennent mieux aux joueurs souhaitant faire une petite partie sans se prendre la tête qu'aux puristes du genre, c'est tout. Mais ne vous y trompez pas, ils peuvent parfaitement vous permettre de commencer votre carrière de rôliste on line. Les Tiny MUDs ont, à leur tour, donné le jour à d'autres jeux dérivés ;
- les LP MUDs : les Long Play MUDs (ou MUDs de campagne, par opposition avec les précédents) se rapprochent déjà plus des JdR classiques. Les joueurs y évoluent en groupes et agissent comme ils le feraient autour d'une table. Tuer quelques monstres, sauver quelques princesses, rassembler les éléments d'une énigme - tout cela fait partie de la routine du rôliste moyen. Le but ultime dans un LP MUD consiste à devenir un Wizard (cf. plus bas). Les LP MUDs ont eux aussi généré des sous-produits, dont la parenté avec les MUDs est plus éloignée ;

• **MOOs** : également basés sur le système des MUDs, dont ils sont une variation, les MOOs sont très justement caractérisés par la citation suivante, extraite de l'Introduction au Moo de la Bibliothèque Publique d'Internet : "un des grands avantages des MOOs est l'interaction. Cette possibilité d'interagir avec les autres joueurs et celle de pouvoir agir sur son environnement (tables, chaises, animaux, etc.) crée un état d'esprit favorable à la construction du village global." ;

• **MUDs** : leur principe de fonctionnement est simple. Les MUDs permettent à différents joueurs, où qu'ils soient dans le monde, de se connecter et de jouer en temps réel. Cela peut parfois soulever quelques difficultés pratiques - par exemple, ne plus savoir à quel joueur vous avez donné rendez-vous sur le net,

"Maintenant que votre "logiciel client" est prêt, vous allez pouvoir vous lancer à corps perdu dans l'aventure."

ni à quelle heure. Vous pouvez vous connecter et jouer n'importe quand, de jour comme de nuit. Attention cependant : le réseau est très encombré en soirée et tôt le matin (les Américains ont l'avantage du nombre) et il devient alors très difficile de s'y retrouver.

TOI CLIENT, MOI SERVEUR

Maintenant que vous savez de quoi il retourne, comment jouer concrètement ? Pour cela, il vous faut un ordinateur, un



Si vous voulez avoir un aperçu de ce qu'est un MUD, vous pouvez, si vous disposez d'un abonnement à CompuServe, essayer l'un des nombreux jeux on line que propose ce serveur. Bien qu'il ne s'agisse pas exactement de MUDs, vous pourrez quand même avoir un avant-goût de ce qui vous attend.

modem, un accès au "réseau des réseaux", de bons rapports avec France Télécom et un "logiciel client" [N.D.T. : Internet, qui est un réseau informatique comme un autre, met en relation des ordinateurs clients avec des ordinateurs serveurs ; les premiers utilisent les services offerts par les seconds]. La puissance de votre modem importe peu car, à moins que vous ne tapiez à la vitesse de la lumière, vous ne verrez pas une grande différence. Je vous recommande toutefois de prendre un modem avec un débit d'au moins 14 400 bauds.

Vérifiez bien que votre kit logiciel de connexion comprend Telnet [N.D.T. : Telnet est à la fois un logiciel et le protocole d'émulation de terminal sur Internet. Pour faire court, l'émulation de terminal est une technique qui consiste à se connecter, depuis une machine distante,

KITS DE CONNEXION

S'il est en effet possible de trouver quelques logiciels spécialisés dans les kits de connexion et sur les CD-Roms "cadeaux" de certaines revues consacrées à l'informatique, le plus simple, notamment si le logiciel en question n'est distribué que par son éditeur ou si vous n'avez pas sa dernière mise à jour, consiste à le télécharger à partir des serveurs présents sur le 'Net.

Netscape Navigator

(comme son nom l'indique...)

1) site Web : <http://home.netscape.com/fr/>

2) téléchargement

* *shareware PC* : <ftp://ftp4.netscape.com/pub/navigator/3.0/windows/>

* *shareware Mac* : <ftp://ftp9.netscape.com/pub/navigator/3.0/mac>

Internet Explorer

(comme son nom l'indique également...)

1) site Web : <http://www.microsoft.com/ie/ie.htm>

2) téléchargement

* *freeware PC* : <ftp://ftp1.microsoft.com/msdownload/ieinstall/msie301m95.exe>

* *freeware Mac* : <fftp://ftp1.microsoft.com/msdownload/iemac/>

Ces adresses FTP ("file transfer protocol" = téléchargement) sont celles des sites originaux situés aux États-Unis. Pour un accès plus rapide, vous trouverez ci-dessous les adresses de sites "miroirs", notamment situés en France.

1) Pour PC

- <ftp://ftp.loria.fr/pub/pc/win95/netutil/>

- <ftp://ftp.francenet.fr/pub/systems/pc/win/>

2) Pour Mac

- <ftp://ftp.jussieu.fr/pub/mac/info-mac/>

- <ftp://ftp.univ-rennes1.fr/pub/Macintosh>

- <ftp://ftp.loria.fr/pub/mac/umich/>

LIVRAISON A DOMICILE en 24H
si vous commandez avant 14 heures et réglez par CB,
ajoutez 15F à votre Commande
Pour Commander:

Par Tél : 04 91 94 22 50
Paiement par CB ou Contre-Remboursement
• Par Courrier à la Crypte VPC
Paiement par CB, Chq, Contre-Remboursement.
• Frais de Port :
Commande de 500F ou + : 0Fr (envoi en Colieco)
Commande inférieure à 500F +35F
Contre-Remboursement: +45F
CR + Colissimo: +70F
En Colissimo: +15F
En 24h : +15F
offre valable en France Métropolitaine

WARGAMES

Warhammer Battle

Nouvelle Boite de Base 490F
Boite d'armées Bretonnien 150F
Chevalier errant Bretonnien 50F
Champion chevalier errant 50F
Assasien chevalier errant 50F
Orte-etendard chev. errant 50F
Chevalier du Royaume 50F
Argiana la Fée 110F
Archers Bretonniens Plast. 75F
Le Reine mage Athel 160F

Warhammer 40.000

Force marine canon Laser 50F
Arme Space du Chaos 60F

NECROMUNDA, EPIC Warhammer Quest

WARZONE

Warzone, règles 265F
Pack d'Unité
Attaque de Capitol 54F
Les Secrets d'Imperial 54F
Le Secret de Babaraz 54F
Les Secrets de Mishima 54F
Les Secrets d'Imperial 54F
Les Secrets Morts-Viv. 54F
Figurines Grande Taille
Imperial Dominic 20F
Imperial Pristorien 20F
Imperial d'Algeroth 20F
Imperial d'Algeroth 100F
Imperial d'Algeroth 20F
Figurines Uniques
Imperial de Capitol 18F
Imperial Chasseurs Cyber 18F
Imperial des Hussards 18F
Imperial d'Algeroth 18F

FLINTLOQUE

Flintloque 212F
Leadloque 212F

INFERNO

Jouez des DEMONS dans l'ENFER de DANTE.
De 7mm pour les Hordes, au 60 mm pour les Seigneurs Démons
Téléphonez-nous

ALEXANDRIA 285F
World in Flame Final 408F
World in flame deluxe 816F
Diplomatie 299F
Il était une fois... 114F

LA CRYPTE

Vente Par Correspondance
7, Cours Lieutaud
13006 MARSEILLE
Tél : 04 91 94 22 50

JEUX DE ROLES

Vous désirez un autre Jeu :Téléphonez - nous.

Les Nouveautés

Ludis
Ecran Changelin 104F
France Tél

Descartes
Des Pourris et des Ombres 94F

Oriflam
Mekton Z: Manuel Tactique 94F

Hexagonal
Vampire l'Age des Ténèbres 197F
Livre du Clan Tremere 103F

Multisim
Arcane 1: Le Bateleur 34F
Ecran Néph. 2nd Ed 95F
Le serment Orphelin 47F
Diapason d'orichalque 44F

Halloween / Siroz
Elixir 114F
Aventure à Samarande 2 132F
Nature , Scales Tél

Polaris Tél

Pinnacle
Marshall Law: Deadland Sc. 97F

Palladium
Nighlands: Nightbane WB;2 109F
Memoirs of Auber of Faerie 129F

TSR
Eye to Eye 42F
World Builder's guidebook 110F
Undermountain: Stardock 42F
Doors of the Unknown 70F
Tuarhievel Domain 42F
Stordvik Domain 42F
Havens of the Great Bay 110F
The Lecacy of Raistlin 131F
Heroes of Steel 103F

West End Games
Star Wars GM screen 62F

FASA
Explorer Corps 97F
Earthdawn survival guide 110F

Iron Crown Enterprise
Castle & Ruins 123F
Arnor: the Land 184F

White Wolf
Mummy 2nd Ed 87F
Oblivion 71F

Divers
Witchcraft RPG 157F

Magazine TCG
Alkemya 1 35F

Spécial NOEL

Un livre de base VF et un supplément VF
Un jeu de 7 Dés Offert

Hawkmoon Nouvelle Ed 240 F

Ile Brisée 132F
France 217F
Kamarg 120F
Empire ténébreux 132F
Portes du Paradis 132F
Entre Chair & Métal 137F

Shann, Livre de Base 189F

Vampire , Livre de Base 171F
Ecran Vampire 60F
Cendres aux cendres 93F
Liens du sang 59F
Chicago la nuit 150F
Succubus club 139F
Diablerie au Mexique 90F
Guide des joueurs 163F
Livre clan Toreador 103F
Livre du clan Brujah 103F
Milwaukee by night 128F
Le Livre du Conteur 146F

Mekton Z , Livre de Base 236F
Ecran 95F

Changelin , Livre de Base 246F

Nephilim 2nd , Livre de Base 265F

Nightprowler, Livre de Base 256F
Ecran 94F
Aventures à Samarande 131F
L'atlas de Samarande 171F

AD&D

Manuel du Joueur N^{le} Ed 237F
Guide de Maître N^{le} Ed Tél
Ecran du Maître 69F
Feuilles - dossiers pour personnage 69F
LES ROYAUMES OUBLIES Tél
Catacombes de Soirétoile 69F
Empires de la Côte 102F
Marco Volo : Départ, Voyage ou Arrivée 59F
Sélénae 74F
Aventures en Royaumes Oubliés 133F
Draconomicon 119F
Le monde des Elfes Noirs 144F
Ruines de Montprofond 270F
Elfes de l'éternelle rencontre 159F
Monstres des Forgotten 133F
RAVENLOFT, Boite de Base 239F
La Demeure de Strahd 102F
Monstres de Ravenloft 133F
Contact Mortel 65F
Guide des Vampires 99F
Un Festin de Gobelyns 126F
Le navire de l'horreur 119F
Le guide Van R. des Fantômes 119F
DARK SUN, Boite de Base 182F
Liberté 163F
Tribu d'esclaves 78F
L'Alliance voilée 99F
La Vallée de cendres & de feu 120F
Bestiaire de Dark Sun 105F

Nos prix sont valables dans la limite des stock disponibles et jusqu'à parution du N° suivant, et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

La Crypte du Jeu

7, Cours Lieutaud
 13006 MARSEILLE
 Ouvert 7/7 jours
 de 9h à 22h, 14h-20h le Dim.
 TEL: 04 91 48 25 43
 FAX: 04 91 48 25 43

La Crypte des Cartes

13, Rue des 3 frères Bartélémy
 13006 MARSEILLE
 TEL: 04 91 48 52 09
 Ouvert du lundi au samedi
 de 11h à 19h.

La Crypte du Jeu

14, Rue de l'Agau
 30000 NIMES
 TEL: 04 66 67 15 58
 Ouvert de 10h à 19h
 du mardi au samedi
 et de 14h à 19h le lundi

La Crypte du Jeu

8, rue A. MORTIER
 06000 NICE
 TEL: 04 93 92 06 03
 Près du Lycée Massena
 Ouvert de 9h à 20h

MAGIC VF

MIRAGE Start 59F
 10 starters + 2 Offerts 590F
MIRAGE Booster 19F
 30 Boosters + 6 Offerts 570F
ALLIANCES 17F
Magic Set débutants 69F
Magic 4^e ed, Start (1/10) 59F
 8 Starters + 2 Offerts 472F
Magic 4^e ed, boost (1/36) 19F
 30 Boosters + 6 Offerts 570F
Terres Natales (1/60) 12F
 45 Boosters + 15 Offerts 540F
Ere Glaciaire, Start 59F
 8 Starters + 2 Offerts 472F
Ere Glaciaire, Boost (1/36) 19F
 30 Boosters + 6 Offerts 570F
Renaissance (1/60) 10F
 42 Boosters + 18 Offerts 420F

MAGIC VO

MIRAGE Starter 59F
 10 start + 2 start+2 Boost Offerts 590F
MIRAGE Booster 19F
 27 Boosters + 9 Offerts 513F
ALLIANCES 16F
MULTIVERSE GIFT BOX 135F
 dont 2 Boosters VISIONS en Preview
Magic Pro Tour 750F
Fallen Empires (1/60) 12F
 44 Boosters + 16 Offerts 528F
Ice Age, Start (1/10) 59F
 8 Starters + 2 Offerts 472F
Ice Age, boost (1/36) 19F
 27 Boosters + 9 Offerts 513F
Chronicles (1/45) 16F
 34 Boosters + 11 Offerts 544F
Homeland (1/60) 12F
 45 Boosters + 15 Offerts 540F
4th edition, Start (1/10) 59F
 8 Starters + 2 Offerts 472F
4th edition boost (1/36) 19F
 26 Boosters + 10 Offerts 494F

Autres Jeux de Cartes

X-Files

Avec la traduction des règles
Starter 55F
Booster 17F
Trading Season 2 13F
Trading Season 3 13F
Terres du milieu: les Magiciens,
Star Wars, Mythos, Spellfire,
Vampire , Dragon Dice, Rage,
Middle-Earth, Net Runner,
Guardians, Arcadia, L 5 R,
Deus, Star Trek, des tradings..

Magic, the Gathering, Magic: l'Assemblée, Ice Age, Alliances, Ere Glaciaire, Mirage, Multiverse sont des marques déposées par Wizard of the Coast, INC. Tous droits réservés.

l'investigateur

à une autre en lui faisant croire que l'on travaille sur un terminal local. Ce protocole permet de se balader dans son arborescence, de lancer des programmes, etc.), qui est la principale "passerelle informatique" pour jouer aux MUDs. S'il n'en fait pas partie, vous pouvez également le trouver sur les CD-Roms fournis avec certains magazines informatiques. Vous pouvez également le télécharger, ainsi que les principaux logiciels de navigation (cf. l'encadré page précédente).

Pour accéder au site Telnet, le plus simple reste encore de vous y connecter via un serveur Web, en utilisant un "browser" du marché (Netscape Navigator ou Internet Explorer, par exemple). Paramétrez votre logiciel de navigation pour qu'il retrouve, sur votre disque dur, votre logiciel client Telnet. Quel que soit le logiciel choisi, lisez scrupuleusement la documentation qui l'accompagne - si vous vous précipitez sur le Net sans être passé par cette étape, vous risquez de perdre à la fois votre temps et votre argent à tenter de vous connecter au MUD de vos rêves.

Maintenant que votre "logiciel client" est prêt, vous allez pouvoir vous lancer à corps perdu dans l'aventure. Auparavant, vous devez quand même déterminer avec quel type de MUD vous allez commencer votre carrière d'aventurier binaire. La plupart d'entre eux disposent d'une page d'accueil sur le Web, qui vous renseignera sur son adresse Internet, l'univers dans lequel il se déroule, l'objet de la quête proposée, etc. La meilleure façon de commencer consiste à utiliser le moteur de recherche Yahoo (que l'on peut trouver à l'adresse suivante : <http://www.yahoo.com>), qui vous fournira une liste impressionnante de MUDs et de liens vers d'autres JdR on line (qui viendront s'ajouter à celle figurant à la fin de cet article).

Maintenant que vous avez l'adresse du MUD auquel vous voulez vous attaquer, vous êtes prêt à vous lancer. Dans la plupart des MUDs, on vous demandera de vous identifier - certains vous y inviteront

LES PRINCESSES BINAIRES NE PORTENT PAS DE CEINTURE DE CHASTÉTÉ

Si la perspective de relations sexuelles "on" line excite votre curiosité, sachez que certains MUDs ont pour seul thème le sexe, sous tous ses aspects. Vous n'êtes cependant pas obligé, si votre personnage trouve sa moitié, d'aller "jusqu'au bout" : vous pouvez vous borner à un échange sulfureux de courriers ou des dessins érotiques avec "l'autre". On constate parfois également qu'une alliance de circonstance, une complicité ou une amitié née dans l'environnement de MUDs plus "classiques", peut déboucher sur une attirance sexuelle réciproque. Si cela vous arrive, tâchez de vivre votre passion à l'abri des regards indiscrets et de respecter toujours votre partenaire, qui reste un être humain derrière son écran.

 Il n'y a pas, à proprement parler, de différence de nature entre MUDs et MOOS, mais plutôt une différence de degré. En bref, "l'espèce MOO" constitue une des multiples formes adoptées par "le genre MUD". Si l'on a tendance à les mettre sur le même pied, c'est sans doute parce que les joueurs débutants se tournent naturellement vers les MOOs, plus conviviaux, dans lesquels on peut communiquer avec les autres personnages sans forcément savoir grand-chose du jeu lui-même.]



dès leur page d'accueil, mais pour la plupart, ce sera lors de la première connexion au jeu lui-même. Rien de bien extraordinaire là-dedans : on vous demandera sommairement qui vous êtes et quel type de personnage vous souhaitez incarner.

CRÉATION DU PERSONNAGE ET PERCEPTION DU PAQUETAGE

Étape suivante : la création de votre personnage. Chaque MUD ayant un système propre en la matière, contentez-vous, une fois le jeu choisi, de suivre les instructions qui vous seront données. On vous demandera une nouvelle fois, à cette occasion, de choisir un mot de passe : faites en sorte que le vôtre ne soit pas transparent (n'utilisez pas, par exemple, votre nom, le nom de votre personnage ou un mot de passe composé de "micro" ou de "MUD").

Vous pourrez bien entendu modifier ce mot de passe par la suite si vous le souhaitez. Si vous jouez à plusieurs MUDs en même temps, utilisez autant de mots de passe que vous avez de personnages et, surtout, ne les révélez à personne.

Une fois votre personnage virtuel créé, que vous reste-t-il à faire ? Encore un peu de lecture. Dès que vous êtes connecté au serveur hébergeant le jeu, tapez la commande help. Vous aurez ainsi accès à un écran récapitulatif de la liste des commandes accessibles à votre personnage, les instructions dont vous pourriez avoir besoin, ainsi que d'autres informations.

Assurez-vous, avant de vous jeter la tête la première dans l'aventure, que vous les avez bien toutes assimilées, ce qui vous évitera bien des problèmes et des contestations par la suite, sans parler d'une facture de téléphone pharaonique.

l'investigateur

Certains MUDs mettent d'ailleurs à la disposition des nouveaux joueurs un espace leur permettant de se familiariser avec ces commandes. Les plus courantes sont celles utilisées pour communiquer avec les autres protagonistes, telles que say. Utilisez la commande look pour - ô surprise - voir par les yeux de votre personnage et go pour le faire se déplacer (mais vous l'aviez déjà deviné...). L'intitulé de la plupart des commandes est suffisamment parlant; dans le cas contraire, les instructions qui les accompagnent dissiperont vos derniers doutes. Les commandes précédées d'un @ ne sont accessibles qu'aux personnages ayant le statut de Wizard ou de God of the MUD (les Gods sont ces gens merveilleux qui ont créé et qui souvent gèrent les MUDs, donc ne leur manquez pas de respect. Les Wizards sont juste en dessous d'eux, mais ont accès à un plus grand nombre de commandes. Ils peuvent vous être d'une grande aide, mais d'une façon générale mieux vaut ne pas les importuner.) - elles

permettent en effet de modifier le MUD lui-même. Ne croyez pas cependant que ces personnages peuvent être tentés d'abuser du pouvoir que leur confèrent ces commandes : les Wizards sont toujours des personnages très expérimentés et ce sont les Gods of the MUD qui ont élaboré l'univers dans lequel évolue votre personnage - ils veulent que vous l'exploriez

jusqu'à la dernière oubliette et que vous preniez autant de plaisir à y évoluer qu'eux en ont pris à le concevoir.

Une fois tout cela intégré, connectez-vous au MUD choisi et tapez news : vous aurez ainsi accès aux dernières

infos sur le jeu en question. Certains MUDs disposent même d'un bulletin de liaison, que vous pouvez télécharger à partir du site Web qui les héberge. En général, cette littérature fourmille d'indications et de conseils précieux, donc lisez-la bien. De cette façon, vous saurez tout des tenants et des aboutissants du MUD concerné et ne passerez pas pour l'idiot du village (global !).

 Les MUDs sont des jeux comme les autres, mais les liens qui se nouent entre joueurs binaires peuvent avoir des répercussions dans la "vraie vie". N'oubliez pas, pendant que vous jouez on line, que cet aspect des choses fait également partie du plaisir que peut procurer une partie de JdR. Des gens qui se sont rencontrés par l'intermédiaire de MUDs se sont mariés dans la vie, alors on ne sait jamais...

La plupart des MUDs proposent en outre un certain nombre de quêtes. Si vous souhaitez tenter le coup, tapez info quests - vous saurez alors par où commencer la vôtre.

MANUEL DE SAVOIR-VIVRE À L'USAGE DES NINJAS BINAIRES

Avant de vous jeter dans l'enfer du jeu, vous devez encore connaître un certain nombre de règles non écrites de la vie en société virtuelle. Elles sont le fruit des réflexions et de l'expérience des joueurs les plus aguerris. Elles ont émergé difficilement, mais elles sont indispensables.

Tout d'abord, traitez les autres joueurs comme vous voudriez qu'ils vous traitent. Si vous êtes désagréable, grossier, envahissant, etc., vous prenez le risque de vous faire étiqueter comme pignouf patenté ou même, dans le pire des cas, de ne plus pouvoir avoir accès à votre jeu préféré (ainsi en décident parfois les Gods of the MUD dans leur infinie sagesse). Certes, les MUDs sont des environnements très "démocratiques", où les joueurs sont parfois consultés par voie de "référendum", mais si argumenter est une chose, insulter les autres en est une autre.

Vous pouvez vous y connecter à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit

Toutes les nouveautés, mais aussi des vieilles séries.

3615

COLLECT CARDS

Rubrique :

- VPC
- TRADING CARDS
- K7 VIDEO
- P.A
- GOODIES
- CARDS GAMES
- LISTE DE RECHERCHE

1 F 29 la minute

Pour toute commande 1 cadeau dans votre colis!

l'investigateur

Si vous avez tendance à abuser de l'anonymat que procure le 'Net, tâchez de garder en mémoire la petite mésaventure qui est arrivée à un joueur, que nous appellerons Georges. Georges, donc, prenait un malin plaisir, par personnage interposé, à massacrer les personnages des nouveaux joueurs, ainsi qu'à injurier et à attaquer les PJ plus expérimentés que le sien, bref, il était détestable. Georges se lia quand même d'amitié avec un autre joueur, que nous appellerons Martin, et ils commencèrent à correspondre par messages e-mail. Mais Martin finit par découvrir qui était véritablement son correspondant. Aussi, quand Georges tua le personnage nouveau venu de l'un de ses amis, Martin lui donna l'adresse de Georges. Il y fit un saut et fusilla Georges du regard par la fenêtre. Étrangement, ledit Georges arrêta du jour au lendemain ses petites boucheries virtuelles.

LES DINOS, LES DIEUX DU MUD, LES SORCIERS ET LES AUTRES

Si, fraîchement débarqué dans un jeu donné, vous avez besoin d'un petit coup de main, repérez un personnage plus expérimenté que vous dans la WHO liste et demandez-lui gentiment un peu d'aide. La plupart du temps, il vous répondra avec plaisir, la grande majorité des joueurs souhaitant sincèrement aider les nouveaux venus. Attention toutefois là encore : être toujours sur le dos d'un joueur, lui envoyer message sur message et, d'une façon plus généra-

 Si vous avez des copains à la fac, bichonnez-les. Les gros ordinateurs, tout particulièrement ceux qui font du calcul scientifique, sont, par définition, plus puissants que votre ordinateur domestique et des tas d'étudiants de par le monde utilisent ces machines pour jouer aux MUDs, alors que le responsable de la salle d'informatique est persuadé qu'ils bossent leurs examens.

le, être par trop envahissant ne vous vaudra pas un prix de sympathie mais risque au contraire de vous classer dans la catégorie "joueur particulièrement collant". Cependant, si vous êtes réellement bloqué et si aucun participant n'est en mesure de vous aider, tournez-vous vers les innombrables newsgroups. Vous pourrez y faire la connaissance d'une multitude de joueurs, qui pourront certainement vous aider utilement à résoudre votre problème.

Essayez également de repérer les affreux jojos - comme le personnage de Georges - qui hantent les couloirs de votre MUD. Souvenez-vous quand même que si vous jouez à un MUD particulièrement meurtrier ou centré sur les combats, votre personnage risque d'y passer. Cela va sans dire (donc cela va mieux en le disant), mais vous seriez étonné du nombre de joueurs qui s'en plaignent.

Apprenez le vocabulaire propre aux MUDs, ce qui vous permettra de vous sentir un peu plus "chez vous" quand vous jouerez (une adresse particulièrement utile en la matière est celle du MUDFAQ de Jennifer Smith : <http://www.math.okstate.edu/~jds/>).

Les "Dinos" jouent aux MUDs depuis très longtemps. Si vous commencez à leur parler, préparez-vous au récit des souvenirs de l'intéressé, qui vous rappellera immanquablement votre grand-père évoquant les premiers congés payés ou la Libération.

Les "bots" sont des programmes informatiques intégrés à certains MUDs, qui laissent croire aux autres participants qu'ils sont des joueurs en chair et en os. Le plus connu d'entre eux s'appelle Julia - jusqu'à récemment, certains joueurs pensaient qu'elle existait réellement. Un autre des termes avec lequel vous devez vous familiariser est 'Net lag, qui est le laps de temps nécessaire au serveur pour exécuter la commande que vous venez de taper. Quand le réseau est encombré, vous aurez parfois l'impression que cela prend des heures.

Dans certains MUDs, vous rencontrerez également des mobiles - rien à voir avec les téléphones du même nom, il s'agit en fait de PNJ. Comme partout, il en existe de bons et de mauvais.

N'oubliez toutefois pas que si, lors de vos aventures, vous tuez un "bon" PNJ, un certain nombre d'événements désagréables peuvent frapper votre personnage.

Bien entendu, vous entendrez sans doute parler aussi des Gods et des Wizards évoqués plus haut.

VOUS EN VOULEZ PLUS ? VOUS EN VOULEZ ENCORE ?

Les MUDs existent maintenant depuis plusieurs années et leur mode de fonctionnement à base de texte interactif commence à dater un peu. Rassurez-vous : la relève est déjà prête. En effet, depuis le lancement, par CompuServe, de l'environnement de dialogue WorldsAway et avec la généralisation du Virtual Reality Programming Language [N.D.T. : protocole de description d'images en trois dimensions], nous sommes peut-être à l'aube d'une nouvelle ère, qui verra tourner en temps réel sur des PC classiques des MUDs en 3D !

Si après avoir lu ces lignes, vous décidez de vous jeter à l'eau, vous vous rendrez vite compte que les JdR on line, toujours très prenants, peuvent vous faire vivre des moments de pur bonheur. Vous pouvez vous y connecter à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit et y rencontrer une multitude d'autres joueurs, dont les personnages sont prêts, déterminés et armés. Le système de jeu des MUDs n'est pas plus difficile à maîtriser que celui d'un autre jeu de rôles. Enfin, souvenez-vous que ce sont les joueurs qui, par leurs actions et leurs interactions, font évoluer ces jeux dont l'ambiance, différente à chaque partie, ne tardera pas à vous retenir prisonnier.

Sarah Edlington

(Traduit par Titus ineptus, avec l'aide précieuse de Laurent "J'te chie à la gueule" B.)

OÙ COMMENCER VOTRE CARRIÈRE D'AVENTURIER BINAIRE ?

Vous trouverez ci-dessous les adresses de quelques MUDs et MOOs avec lesquels faire vos premières armes.

1) MUDs

- Astaria (<http://pond.com/~mud/>) est un jeu médiéval fantastique.
- Endorian Empires (<http://www.usit.net/public/brick/eemud.html>) est un jeu basé sur l'univers de Tolkien.
- Genocide, (<http://www.shsu.edu/~genlpc>) comme son nom l'indique, est un "shoot'em up".
- Terris est un jeu britannique, qui met l'accent sur le roleplaying et la coopération entre joueurs. Il est hébergé par America On line.

2) MOOs

- IHABFAT MOO (<http://www.ica.net/pages/marc/ihabfat>) est jeu de type "Guerre des étoiles".
- Necro MOO (<http://netman.coa.edu/Moo.html>) est un MOO britannique.
- Outlaw MOO (<http://flake.org.8989>) est un jeu mélangeant Far West et futur.

3) LP MUDs

- Kalpa (<http://yogi.mckendree.edu:3995/>) est un bon jeu de science-fiction.
- Si vous préférez les univers fantastiques, essayez New Moon (<http://eclipse.cs.pdx.edu/>).
- Enfin, si vous ne vivez que par l'univers de Tolkien, voyez Two Towers (<http://www.angband.com/towers>).

ELIXIR

Coquins de sorts !

Elixir vous propose un amusant voyage au pays du peuple Fée. Comme chaque année, les plus puissants sorciers du royaume s'affrontent lors d'une joute magique, sans aucune violence, d'où un seul sortira vainqueur.

Chaque magicien dispose de curieux composants de sorts et lance des maléfices plus étonnants encore.

Les puissances magiques feront-elles pencher la balance cosmique de votre côté ?



Un jeu pour toute la famille, de 10 à 110 ans.



Pour 3 à 8 joueurs.

Asmodée
Éditions



Au Japon, même les suppléments Donjons & Dragons "officiels" empruntent le graphisme des mangas. Et que vous le croyez ou non, les deux personnages ci-dessus sont d'authentiques voleurs de D&D. Ci-dessous, deux guerriers "manganisés" et en pied de page, deux nains ayant subi le même traitement.



RORU E AU PAYS D

Mangas, "japanimation", "replays", GURPS jeunes lutteuses

Paul Mason a décidé d'en savoir plus et vous livre les fruits de son enquête sur l'univers fantastique - à proprement parler ! - du JdR au pays du Soleil Levant.

Le Japon est un pays étrange et fascinant, qui a la faculté étonnante de transformer n'importe quel écrivain à peu près sain d'esprit en une créature capable de tenir des propos, incohérents pour la plupart, sur le monde de l'invisible, le mystère et autres phénomènes inexplicables. Tout au Japon semble si différent que l'étranger fraîchement débarqué a bien du mal à ordonner la masse chaotique des impressions que le pays suscite en lui. Y compris dans l'univers du jeu de rôles.

Mais il suffit que l'on commence à approfondir un peu le sujet pour s'apercevoir que l'univers du JdR japonais est loin d'être aussi exotique que ce à quoi on pouvait s'attendre - à tort ou à raison. Dans la grande majorité des cas d'ailleurs, cet exotisme fantasmé n'est pas au rendez-vous, pour la bonne et simple raison que quasiment tous les JdR japonais sont des clones de jeux occidentaux. Ainsi, l'univers fantastique qui a fait le succès de Donjons & Dragons chez nous forme la toile de fond de la plupart des jeux japonais : ce n'est donc pas un hasard si D&D est l'un des jeux de rôles les plus populaires au Japon. Et comme vous pouvez le constater en regardant les illustrations de cette page, les Japonais se sont bornés, au titre de leur "contribution", à passer l'univers de D&D à la moulinette du graphisme "façon manga", qui bouscule nos idées toutes faites des classes de personnages au point de nous les rendre parfois presque méconnaissables.

Idem pour les jeux informatiques. Les "poids lourds" (Nintendo, Sega ou Sony) en la matière sont japonais, ce qui explique que les productions locales à épisodes, comme *Final Fantasy*,

dominent le marché, même si les éditeurs américains tentent tant bien que mal de se faire une place au soleil (levant !) avec la série des *Wizardry* et des *Ultima*. Là encore, et sauf exception ne faisant que confirmer la règle, la "manganisation" des graphismes est de principe.

MANGAMANIA
A moins que vous ayez passé les dix dernières années au fond d'une

cave, vous savez certainement que les mangas, qui dominent l'univers du JdR japonais, sont un peu au Japon ce que les "comics" sont aux États-Unis. Mais le Japon produit à lui seul plus de ces recueils de bandes dessinées que le reste du monde car les mangas sont la "littérature" préférée de tous les Japonais, jeunes et moins jeunes. Ils traitent donc d'à peu près tous les sujets ; la plupart se sont cependant fait une spécialité des distractions légères : érotisme, sports, récits de science-fiction et d'heroic fantasy.

Les personnages de mangas sont reconnaissables entre tous : des yeux immenses, des jambes interminables, des costumes criards, la prédominance de couleurs vives et une incroyable palette d'onomatopées leur permettant d'exprimer tous les sons possibles et imaginables. Le style graphique des mangas, qui nous semble, à nous autres Occidentaux, si kitsch et si stylisé, a "contaminé" le dessin animé japonais (la "japanimation" comme on dit aujourd'hui) et en a même fait une référence mondiale en la matière. Ces éléments sont même parvenus à "vampiriser" les séries TV et les films : d'où croyez-vous donc que les Power Rangers sortent ?

Les frontières entre manga, JdR et jeu informatique ne sont pas étanches et chacun de ces trois univers alimente et se nourrit



Ci-contre, GURPS Ring*Dream, le supplément consacré à l'univers des jeunes lutteuses professionnelles. Quand nous avons demandé à Steve Jackson ce qu'il en pensait, il nous a avoué ne jamais en avoir eu un exemplaire entre les mains. Et bizarrement, il ne voyait pas non plus comment il allait bien pouvoir en sortir une version américaine !



RAYINGU ES SUSHIS

essionnelles : décidément, les Japonais ne font rien comme nous !

des deux autres. Et comme les éditeurs japonais sont passés maîtres dans l'art du commerce transversal, il est souvent difficile de dire dans quelle catégorie un produit a fait son apparition. Le produit que j'ai dans les mains est-il un jouet tiré d'un dessin animé, lui-même inspiré d'un jeu sur console, qui tirait déjà ses racines d'un manga ? Ou bien le manga issu d'un dessin animé, lui-même tiré d'un JdR ?

Ah oui, au fait, le jeu de rôles...

JDR - MANGA : MÊME COMBAT (SLOGAN JAPONAIS)

Ne croyez pas qu'il s'agit d'une exagération de ma part quand je prends l'exemple du dessin animé tiré du jeu de rôles... Ainsi, le jeu informatique *Final Fantasy* a généré son propre dessin animé et un jeu pour enfants nommé *The Record of Lodoss War* a donné le jour à une série de dessins animés qui ont remporté encore plus de succès. On ne sait plus aujourd'hui si les derniers univers fantastiques publiés sont issus d'un manga, d'un dessin animé ou d'un JdR. La plupart des jeux de rôles japonais ont quand même un point commun, un "grand ancien" dont ils descendent directement : *Sword World*, le JdR le plus populaire du pays.

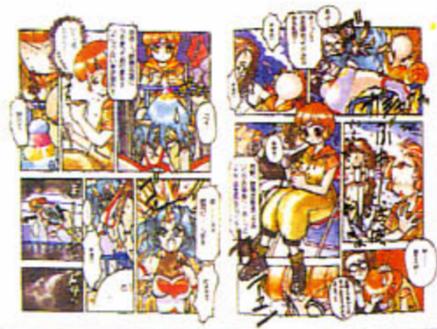


Si vous en avez l'occasion, jetez-y un coup d'oeil, ne serait-ce que pour vous faire une idée de ce à quoi peut bien ressembler un JdR japonais. Bien qu'il ne s'agisse pas exactement du premier jeu de rôles japonais (c'est *The Roads To The Lord* qui revendique ce titre), c'est le premier à avoir été édité sous la forme d'un livre au format de poche, ce qui explique sans doute son succès extraordinaire. Sous cette forme, il a en effet pu être distribué en librairie, aux côtés des mangas de la série *Fighting Fantasy*, laissant ainsi ses concurrents se languir sur les rayonnages des boutiques spécialisées. Outre le grand nombre de suppléments, de scénarios et d'articles qui ont vu le jour après sa sortie, le succès de *Sword World* est également dû à une invention japonaise sans équivalent ailleurs : le "replay" (cf. plus loin "Replay" it again, Sam).

C'est avec *Sword World* que la plupart des joueurs japonais ont fait leurs premiers pas de rôlistes et ses fans lui sont d'une loyauté indéfectible.

Inutile cependant d'en attendre impatiemment une traduction car ce jeu ne recèle aucun élément - qu'il s'agisse du système de jeu ou de l'univers qui lui donne son nom - qui n'ait été directement tiré des jeux américains publiés dans les années 70 et 80. C'est la raison pour laquelle les joueurs qui ne sont pas des "otaku" [N.D.T. : des fans inconditionnels] de *Sword World* trouvent que l'ensemble manque d'ailleurs singulièrement de "charme".

En tout cas, l'idée de publier *Sword World* sous la forme d'un livre au format de poche s'est révélée payante. Parmi ses concurrents étrangers, on trouve en bonne place la traduction des Règles de Base pour *GURPS* [N.D.T. : "gaapusu" en japonais], dont la campagne commerciale a été un modèle d'adaptation au marché japonais. Non seulement, elles ont été, elles aussi, éditées sous la forme d'un livre de poche, mais on a également encouragé les auteurs japonais à développer leurs propres suppléments. Le résultat ne s'est pas fait attendre : la version japonaise des Règles de Base pour *GURPS* a donné le jour à une impressionnante gamme de suppléments décrivant pour la plupart des univers fantastiques propres et portant invariablement la marque du graphisme si caractéristique des mangas. Certains de ces livrets sont même carrément "à la marge", même



Ci-dessus, deux magiciens eux aussi "manganisés". Ça ne vous rappelle pas un peu le dessin animé D&D, hein ?



Au Japon, quasiment tous les personnages de D&D sont dotés de jambes immenses, à l'exception du petit clerc grassouillet, ci-dessus. Et les deux elfes ci-dessous ? Est-ce qu'ils ne sont pas tout bonnement adorables avec leurs oreilles de cocker ?



envoyé spécial

Parmi les JdR qui n'ont pas été traduits en japonais, on trouve la gamme *World of Darkness* et - les cordonniers étant toujours les plus mal chaussés - *Bushido...*



Guardians Heroes, ci-dessus, est le dernier "vrai JdR" pour la Saturn : la technologie graphique utilisée dans *Virtua Fighter 2*, ci-dessous, va peut-être révolutionner les jeux informatiques d'aventure si Sega décide de s'y atteler.



au regard des critères gurpsiens : ainsi GURPS *Ring*Dream*, le supplément consacré aux jeunes luttes professionnelles. D'autres éditeurs se sont engouffrés dans la brèche : D&D a été édité sous la forme de livres de poche, ainsi que *Warhammer* pendant un temps. Mais les deux éditeurs ont abandonné ce format aujourd'hui. Les Japonais ont tellement bien intégré le graphisme et les archétypes des jeux fantastiques occidentaux qu'ils n'ont même plus besoin des originaux.

Deux autres jeux occidentaux ont, contre toute attente, marqué la création japonaise. *James Bond 007* tout d'abord. Bien qu'il n'ait jamais été traduit, beaucoup de créateurs nippons reconnaissent l'énorme influence qu'ont eue son système de résolution d'actions et celui des points d'héroïsme. *Torg* ensuite, qui doit sans doute son succès à son côté "après moi le déluge", que l'on retrouve dans la plupart des mangas, et au grand nombre de suppléments (très rapidement traduits en japonais) qui ont vu le jour.

MAGIC AU PAYS DES SUSHIS

Et, bien sûr, il y a *Magic : the Gathering*. Bien que le jeu n'ait été traduit que récemment, il a fait, dès sa sortie, le même carton au Japon que partout ailleurs. Ce qui, compte tenu de l'obstacle de la langue, est carrément extraordinaire. Une traduction vient de sortir, mais d'autres éditeurs tentent également leur chance sur le marché nippon : *Doom Trooper*, par exemple, a été traduit en treize langues, dont le japonais. Les premières "trading cards" japonaises ne verront pas le jour avant un an ou deux et il y a fort à parier qu'elles ne seront alors que des copies de leurs cousines occidentales et seront inévitablement "manganisées".

LES HÉROS DU CRU : UN PEU DE TOUT ET PARFOIS N'IMPORTE QUOI

Ne croyez pas, à la lecture de cette description de l'univers du JdR japonais, que je sois un éternel insatisfait doublé d'un ronchon irrécupérable. Je ne nie pas l'existence de véritables petits bijoux et de créations dignes de ce nom, mais dans l'ensemble, et c'est également vrai pour la plupart des mangas, les JdR publiés sont sans saveur ou plutôt si, n'en ont qu'une : la fadeur. Notamment parce que les créateurs japonais n'ont qu'un mot à la bouche : productivité.

Ils se soucient peu d'être créatifs : sortir un nouveau jeu se résume le plus souvent à réunir une équipe de "techniciens" capables d'en assembler tous les éléments. Les Japonais ont une approche de la "création" en matière de JdR qui n'est pas éloignée de celle de la construction automobile.

Et, là aussi, les copies sont pléthore. À peine GURPS avait-il réussi sa percée sur le marché nippon qu'un éditeur japonais proposait à son tour un système générique et universel de création de JdR baptisé WARP (*Wild Adventure Roleplaying*

System - Système de Jeu pour Aventures à couper le souffle - si vous voulez tout savoir). Et cette tendance à sortir des produits "largement inspirés" des originaux est valable pour tous les JdR, tout particulièrement pour les diverses "contributions" japonaises à *Cyberpunk*.

Tous ne sont cependant pas de pâles copies. À côté de GURPS *Ring*Dream*, on trouve par exemple *Sangokushi Engi (Romance of the Three Kingdoms)*. Produit par Koei Corp., un géant du jeu informatique spécialisé dans les wargames historiques, ce jeu a pour toile de fond une légende chinoise du III^e siècle. Bien qu'il doive beaucoup à D&D, ce jeu fait appel à une version "revisitée" du système de points d'héroïsme de *James Bond 007* (décidément LA référence des créateurs japonais), qui permet ici aux personnages d'associer l'utilisation de compétences hors du commun à des tics de langage comme "Tu crois vraiment que ces mauvaises flèches peuvent me faire le moindre mal ?" ou "Aucun d'entre vous n'est-il donc assez brave pour m'affronter ?".

Au titre des créations purement japonaises, on trouve le RPG *Fortune Bag* [littéralement, la "bourse des jeux de rôles"], une espèce d'anthologie annuelle regroupant différents jeux de rôles et univers, tout particulièrement destinée aux joueurs qui préfèrent les systèmes de jeu qui savent se faire oublier ou qui aiment bricoler leurs propres règles. Contenant près d'une demi-douzaine de jeux pour une centaine de francs, c'est le type même de concept dont un éditeur occidental pourrait avantageusement tirer parti.

Typiquement japonais là encore, *Tokyo NOVA* est une espèce de jeu cyberpunk romantique dans lequel on utilise des cartes (difficile à imaginer, mais pourtant il existe).

Bien que ces cartes soient les mêmes que celles d'*Everway* - elles représentent les figures du tarot -, elles sont plus terre à terre et un peu moins, comment dire, californiennes.

Koketsu no Niji, ensuite, est un de ces jeux bizarres dont seuls des Japonais pouvaient avoir l'idée. Jugez plutôt : il se déroule en 1937, dans un petit pays situé entre Allemagne et Autriche, et met en scène des robots géants. Inutile de préciser qu'il est, bien entendu, inspiré d'un jeu informatique qui a fait un tabac, lui-même tiré d'un manga à succès - je suis sûr que vous commencez à mieux comprendre comment les choses fonctionnent ici. Et que l'idée de combattre les nazis aux commandes d'un Mekton des années 1930 vous apparaît tout aussi évidente.

Enfin, si vous avez ne serait-ce qu'une once d'intérêt pour l'Extrême-Orient, vous vous demandez sans doute s'il existe des JdR japonais mettant en scène des samourais. Rassurez-vous, il y en a. Mon préféré est sans conteste *Daikatsugeki*, qui se qualifie lui-même comme le jeu des téléfilms (généralement mélodramatiques) de samourais. Ce jeu, qui n'est évidemment pas



envoyé spécial

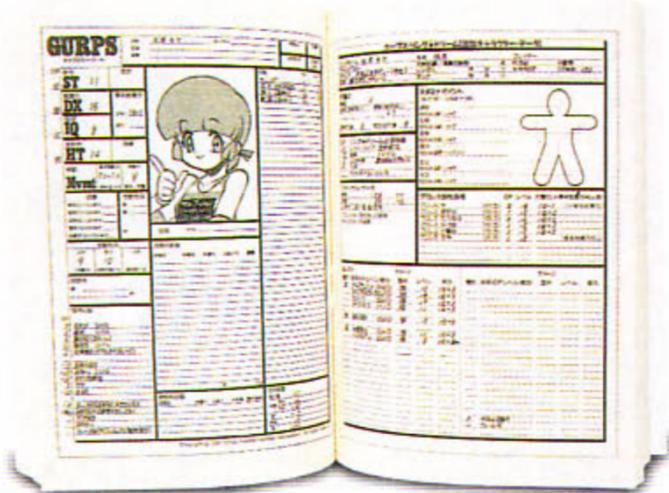
plus "réaliste" que *Bushido*, a l'avantage de se dérouler dans un contexte que les joueurs connaissent parfaitement. Ces récits dramatiques sont tous construits autour du même type d'intrigue et malgré la prépondérance des combats "chambara" [N.D.T. : genre cinématographique asiatique qui privilégie l'aspect spectaculaire des combats à base d'arts martiaux au détriment de leur réalisme], on n'y voit que rarement couler le sang. *Daikatsugeki* utilise les mêmes systèmes de résolution d'action et de points d'héroïsme que la plupart des JdR japonais et offre aux joueurs un background complet, ainsi que de nombreuses illustrations de paysages et de bâtiments de la période concernée, éléments qui manquent souvent dans nos jeux.

LES RÔLISTES JAPONAIS S'EXTÉRIORISENT

Une des tendances récentes les plus marquantes du JdR japonais est sans doute l'engouement pour ce que l'on appelle le "scripted game" [N.D.T. : littéralement, jeu ou scénario préparé]. À l'inverse des scénarios classiques, les joueurs connaissent ici les grandes lignes de l'intrigue qui leur est proposée et peuvent donc se focaliser sur le roleplaying, au lieu de guetter impa-

tiement les rebondissements de l'aventure. Il n'est pas étonnant que ce type de jeu fonctionne si bien au Japon, pays dans lequel chacun se doit de connaître la place qui est la sienne dans la société et qui met le respect des convenances au-dessus de tout. Essayez d'envisager ce type de jeu dans nos contrées, où le "libre arbitre" des personnages est revendiqué à corps et à cri et où l'on voit parfois les MJ se faire incendier par des joueurs qui les accusent d'être trop dirigistes. En outre, les "scripted games" conviennent parfaitement aux tournois et aux conventions, qui sont légion au

pays du Soleil Levant, les Japonais rechignant à jouer à domicile. A tel point que, si l'on excepte bien sûr Tokyo - la grande scène japonaise du JdR -, même des villes comme Nagoya (une espèce d'immense zone industrielle portuaire de 2 millions d'âmes) revendique sept ou huit conventions mensuelles. Bien que l'on n'y batte pas des records d'affluence (à 250 joueurs, c'est déjà une grosse convention), ces rendez-vous réguliers permettent aux joueurs de se rencontrer et d'essayer un large éventail de systèmes de jeu. De plus, comme ces conventions sont organisées par des joueurs pour des joueurs, les gens n'y vont que pour jouer et diffèrent leurs achats jusqu'à leur prochaine visi-



Magic: the Gathering - même sans traduction, ce jeu a réussi à faire une percée dans les magazines nippons...

 Si ce sont les Japonais qui ont inventé le genre "combat de robots géants", ce sont pourtant les éditeurs américains qui dominent le marché. Mais à l'instar de *Godzilla*, les Japonais contre-attaquent : Bandai a récemment intenté un procès à FASA.

3615 MISHRA



- Toutes les cartes, avec les textes, invocation, cotation,...
- Recherche de cartes par extension, couleur, nom (français, anglais)
- Commande de cartes disponibles à l'unité
- Dialogue avec d'autres joueurs
- Quizz, jeux...
- Bientôt *Star Wars*...

漫画

“REPLAY” IT AGAIN, SAM

Si tous les rôlistes font du roleplaying sans le savoir, du simple fait qu'ils incarnent des personnages imaginaires, un problème majeur subsiste : comment définir exactement ce que recouvre le roleplaying et ce qui fait la différence entre un “bon” et un “mauvais” roleplaying. Un problème qui prend une acuité particulière avec les Japonais, qui redoutent par-dessus tout les situations embarrassantes en public.

La solution qu'ils ont trouvée, le “replay” [N.D.T. : “ripurei” en japonais, traduit “replay” en anglais : littéralement, répétition au ralenti], est tout simplement géniale. Un “replay” est la relation



minutieuse d'une partie de JdR. Il peut s'agir d'un texte classique, mais beaucoup, par souci de clarté et de lisibilité, sont publiés sous forme de mangas.

Les “replays” mettent non seulement en scène les PJ, mais également les joueurs et le MJ en train de participer à la lente construction de l'aventure elle-même. En indiquant exactement ce que les joueurs disent et font, les “replays” éclairent les acheteurs hésitants et parviennent à tracer les contours de ce qu'est le roleplaying. Inutile de préciser que leur succès est phénoménal. La plupart des JdR donnent naissance à plusieurs suppléments composés exclusivement de “replays” ; pour *Sword World* (cf. le corps de l'article), on les compte par volumes. Attention toutefois : les “replays” n'ont rien à voir avec les romans inspirés par certains univers de jeu, qui sont de toute façon légion au Japon également. Alors que les campagnes “clés en main” sont plus, en Occident, une source de contestation qu'autre chose, elles sont devenues de fait une industrie florissante au Japon. À tel point que les “replays” de parties de *Magic : the Gathering* ont déjà fait leur apparition (cf. ci-dessus).

envoyé spécial

te à leur magasin spécialisé. C'est notamment par le biais de ces conventions que *Magic : the Gathering*, malgré la barrière de la langue, conquis si rapidement les joueurs japonais.

ET LE FUTUR, MADAME IRMA ?

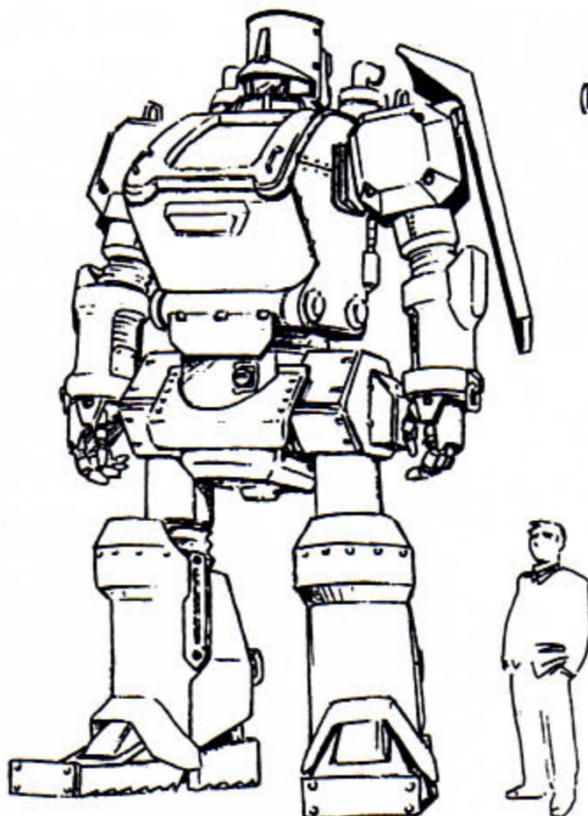
Pour conclure, il apparaît assez clairement qu'en matière de création, le JdR japonais n'a pas de leçon d'imagination à donner à l'Occident. À l'instar des voitures nippones des années 60 et 70, les jeux japonais sont en effet produits selon les principes éternels d'efficacité, d'uniformité et de facilité d'écoulement - l'effort créatif passant au second plan.

Mais il serait fort douteux que ces jeux soient suffisamment “universels” pour submerger le monde, comme l'ont fait les Toyota, Nissan et consorts dans les années 80.

Si les Japonais doivent faire une percée dans un domaine spécifique, ce sera dans celui des applications technologico-ludiques. Après tout, c'est au Japon qu'ont vu le jour des jeux comme *Tekken* et *Virtua Fighter*. De plus, maintenant que les équipes de graphistes ont définitivement abandonné les vieux “sprites” barbants de l'époque *Street Fighter*, la perspective de voir un jour un JdR se dérouler dans un univers virtuel est de moins en moins hypothétique (cf. à ce propos l'excellent article “Les donjons virtuels existent, je les ai visités”). Sega, avec son *Virtua Fighter*, a déjà parfaitement compris qu'une bonne partie de l'intérêt du jeu résidait dans la possibilité d'interaction entre joueurs. Une version “tournoi” de *Virtua Fighter 2*, dans laquelle s'affrontent des équipes de cinq combattants, est d'ailleurs sortie. Et ce n'est pas tout. On sait que les MUDs graphiques existent déjà, mais imaginez le produit que pourrait sortir une boîte comme Sega si elle décidait de s'y atteler [N.D.T. : si vous êtes équipé en conséquence, n'hésitez pas à aller visiter “Cyber City”, le forum interactif de Fujitsu en 2D, ou 3D après avoir téléchargé le logiciel adéquat (<http://ccity.iwe96.infoweb.or.jp>). Représenté par un personnage d'apparence humaine appelé “avatar”, vous pourrez interagir avec les autres internautes ou votre environnement virtuel.]. Si le JdR doit évoluer dans cette direction, mieux vaut de toute façon garder un oeil sur ce qui se passe au Japon.

Paul Mason

(Honorable traducteur : Jim Shu)



Si vous êtes fan des Transformers, Battletech et autres Mekton Z, tâchez de jeter un oeil à Koketsu no Niji, un JdR japonais se déroulant, en 1937, dans une Europe imaginaire et dans lequel vous devez botter les culs des nazis aux commandes de robots géants...



Il est des lieux plus respirables...

Dans un futur lointain, la terre a subi une série de catastrophes qui a rendu impossible, pour les humains, la vie à la surface. Ce qui reste des terres non submergées est balayé par des tempêtes incessantes, des maelströms d'énergie et des champs radioactifs. Le monde est désormais peuplé de prédateurs gigantesques, d'insectes purulents et de plantes carnivores qui règnent sur un monde désolé.



Halloween
Concept

présente

POLARIS

Jeu de rôles / Romans / Jeu online / Jeu de cartes

Les Jeux Du Bimestre



Le Poignard d'Or



Tous les deux mois les rédacteurs de backstab discutent, se disputent, débattent et s'entredéchirent pour décerner à un jeu et un seul le **Poignard d'Or** du bimestre. Cette distinction récompense le jeu qui nous a le plus séduit parmi tout ceux que nous avons critiqués. Si vous n'en achetez qu'un, c'est celui là !

Élixir

« Simple, rapide et riche. »

Les scores

Chaque produit critiqué dans backstab est noté de 1 à 10. Voici ce que les notes signifient :

- Score 10/10** Le top, produit parfait. Rien à redire.
- Score 9/10** Excellent produit, incontournable. Vivement conseillé.
- Score 8/10** Très bon produit, malgré quelques petits défauts. Conseillé.
- Score 7/10** Bon produit, sans plus.
- Score 6/10** Assez bon produit, malgré des défauts évidents.
- Score 5/10** Produit moyen, cocktail équilibré de bon et de mauvais.
- Score 4/10** Produit très moyen, quelques éléments exploitables.
- Score 3/10** Mauvais produit, des carences évidentes.
- Score 2/10** Très mauvais produit, rien de bon à en tirer.
- Score 1/10** Produit catastrophique, à éviter.

Les icônes

Les produits présentés dans backstab sont tous identifiés par un petit dessin mignon tout plein :



PASSION JEUX DE RÔLES • Liste des boutiques

ANNECY

- VIRUS
13, rue Filaterie
74000 - ANNECY
Tél: 04 50 51 71 00
- BESANCON
• CADOQUAI
7, Quai de Strasbourg
25000 - BESANCON
Tél: 03 81 81 32 11
- BORDEAUX
• L'ANTRE DES DRAGONS
45, rue de Cheverus
33000 - BORDEAUX
Tél: 05 56 51 73 78
- LE TEMPLE DU JEU
62, rue du Pas Saint-Georges
33000 - BORDEAUX
Tél: 05 56 44 61 22
- CAEN
• LE PION MAGIQUE
151, rue Auguste Gaché
14000 - CAEN
Tél: 02 31 85 17 77
- GRENOBLE
• EXCALIBUR
2, rue Auguste Gaché
38000 - GRENOBLE
Tél: 04 76 63 16 41

- LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - GRENOBLE
Tél: 04 76 54 48 93
- LA ROCHELLE
• LA LICORNE BLEUE
25, rue des Dames
17000 - LA ROCHELLE
Tél: 05 46 41 49 29
- LE MANS
• LA BOÎTE A JEU
66, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél: 02 43 43 80 54
- LILLE
• ROCAMBOLE
36, rue de la Clef
59800 - LILLE
Tél: 03 20 55 67 01
- LYON
• CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél: 04 72 77 62 60
- EXCALIBUR
11, rue François Dauphin
69002 - LYON
Tél: 04 78 37 51 86
- LE TEMPLE DU JEU
118, Cours Gambetta
69007 - LYON
Tél: 04 72 73 13 26

MARSEILLE

- LA CRYPTÉ DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél: 04 91 48 25 43
- METZ
• LES FLÉAUX D'ASGARD
2, rue Saint Marcel
57000 - METZ
Tél: 03 87 30 24 25
- MONTPELLIER
• EXCALIBUR
7bis rue de l'Ancien Courrier
34000 - MONTPELLIER
Tél: 04 91 60 81 33
- NANCY
• EXCALIBUR
35, rue de la Commanderie
54000 - NANCY
Tél: 03 83 40 97 44
- LA MAISON D'ÉLÉNDIL
10, rue de la Monnaie
54000 - NANCY
Tél: 03 83 32 25 06
- NANTES
• LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnaire
44000 - NANTES
Tél: 02 51 84 05 05
- NICE
• JEUX ET REFLEXION
16, Boulevard Victor Hugo
06000 - NICE
Tél: 04 93 87 19 70

PARIS

- AP GAMES
64, rue de Meaux
75019 - PARIS
Tél: 01 42 02 08 08
- L'OEUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél: 01 45 87 28 83
- PAU
• AU PETIT TROLL
68, rue Castetnau
64000 - PAU
Tél: 05 59 27 05 51
- PERIGUEUX
• L'ANNEAU MAGIQUE
1, rue Lammary
24000 - PERIGUEUX
Tél: 05 53 06 39 74
- PERPIGNAN
• CELLULES GRISES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél: 04 68 34 89 39
- POITIERS
• LE DÉ A TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaud
86000 - POITIERS
Tél: 05 49 41 52 10
- REIMS
• DOMINO-PLUS
Galerie de l'Étape
26, rue de l'Étape
51109 - REIMS
Tél: 03 26 47 79 91

EXCALIBUR

- 9, rue Salin
51100 - REIMS
Tél: 03 26 77 91 10
- RENNES
• LE TEMPLE DU JEU
14, rue Dupont des Loges
35000 - RENNES
Tél: 02 99 30 35 35
- ROUEN
• LE DÉ D'YS
160, rue Eau de Robec
Passage de la Petite Horloge
76000 - ROUEN
Tél: 02 35 15 47 46
- SAINT ETIENNE
• EXCALIBUR
2, rue Elise Gervais
42000 - SAINT ETIENNE
Tél: 04 77 21 32 26
- SAINT GERMAIN EN LAYE
• IDIOO
31, rue André Bonnenfant
78100 - SAINT GERMAIN EN LAYE
Tél: 01 39 73 03 84
- STRASBOURG
• PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél: 03 88 32 65 35
- TOULON
• CHOCHO'S
8, rue des Bonnetières
83000 - TOULON
Tél: 04 94 92 73 78

TOULOUSE

- ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél: 05 61 12 41 48
- TOURS
• LA RÈGLE DU JEU
29, rue Marceau
37000 - TOURS
Tél: 02 47 64 89 81
- TROYES
• JEUX ET STRATEGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél: 03 25 73 51 86
- VANNES
• CAMISOLE
11, rue Gustave Thomas de
Closmadeuc
56000 - VANNES
Tél: 02 97 42 79 55
- VERSAILLES
• CAMISOLE
14, rue Montbaulron
78000 - VERSAILLES
Tél: 01 39 20 97 46

CINEY

- LUDOS sprl
3, Zoning de Biron
5590 - CINEY
BELGIQUE
Tél: 083/21 64 80
- LIÈGE
• CHAOS
6, rue Gérardrie
4000 - LIÈGE
Tél: 042 21 29 20

SUISSE

- BIEL/BIENNE
• DELIRIUM LUDENS Sarl
Rüschli 17 /CP677
CH2500 - BIEL/BIENNE
Tél: 032/323 67 60
- GENEVE
• AU VIEUX PARIS
1-3, rue de la Servette
CH1201 - GENEVE
Tél: 41 22 734 2576

BELGIQUE

- BRUXELLES
• DÉDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél: 32 2 734 22 55



Index

Tous les jeux critiqués dans ce numéro

Battletech : le jeu de cartes à collectionner	51
Changeling : the Shadow Court	44
Dark Age	51
Deadlands	40
Diablo	52
Élixir	45
GURPS : GURPS Psioniques	47
GURPS : GURPS Vampire	48
Honor of the Samourai	44
Inferno	43
Kult : Métropolis	46
L'Appel de Cthulhu : le Guide du Caire	47
L'Appel de Cthulhu : Le Livre des Monstres	52
Le Monde de Murphy	42
Le Monde des Ténèbres France	36
Le Secret du Nil	45
Le Seigneur des Anneaux : les Sorciers	54
Loup-Garou : Caems Lieux de Pouvoir	48
Méditerranée	46
Musique d'ambiance : les Pierres Elfiques	54
Musique d'ambiance : the Hunted	54
Musique d'ambiance : Wailin' Dead	54
Nightprowler : Aventures à Samarande II	38
Polaris	38
Rolemaster : le Compagnon du Combattant	53
Shaan : le Livre des Schèmes	53
Shadowrun : des Pourris et des Ombres	54
Soirée Enquête : l'ivresse des Profondeurs	49
Star Wars : l'Héritier de l'Empire	50
The X-Files	41
Thoan : Arwoor	51
Vampire : Le Livre de Clan Tremere	44
Vampire Dark Ages : Constantinople by Night ...	49
Warhammer : le jeu des batailles fantastiques...	48
Warhammer : le Nouvel Apocryphe	50
Wraith : Midnight Express	54



Disponible dans
les boutiques 30 F
Temple du jeu

Échos des tambours de guerre
Horizons rougis par les incendies
Armées titanesques en marche



WARHAMMER™

PRÉPAREZ-VOUS
A UN NOUVEAU CHOC !

OUVERTURE DE BOÎTE
SCÉNARIO
RÈGLES OPTIONNELLES
PRÉPARATION DES BATAILLES
LE RETOUR DU JDR
DE WHB À WHFRP
CONSEILS
ET TOUJOURS L'ACTUALITÉ...

tours

124 ter bd Béranger
tel. 02 47 59 15 14

LYON

118 cours
Gambetta
tel. 04 72 75 15 20

bordeaux

62 rue du Pas St Georges
tel. 05 56 44 61 22

Nantes

8 rue de l'Héronnière
tel. 02 51 84 05 05

rennes

14 rue Dupont des Loges
tel. 02 99 50 55 55

Par correspondance
bp 47 - 33056 Bordeaux cedex
tel. 05 56 51 90 51



Le monde des ténèbres

France



cent pour sang français

Supplément en français pour *Vampire*,
Loup-Garou, *Mage*, *Wraith* et *Changelin*
édité par Ludis International
sous licence White Wolf

Sortie prévue fin décembre

199 F

Attendu avec le respect et l'impatience que l'on réserve aux jeux culte, ce supplément, dont le succès est déjà assuré, avait de quoi effrayer les habitués. Tombant comme un couperet sur l'ensemble des créations amateurs qui font de la France des ténèbres un territoire perpétuellement en friche, le Monde des Ténèbres France, éclatant de qualité et d'esprit, vient semer le trouble.

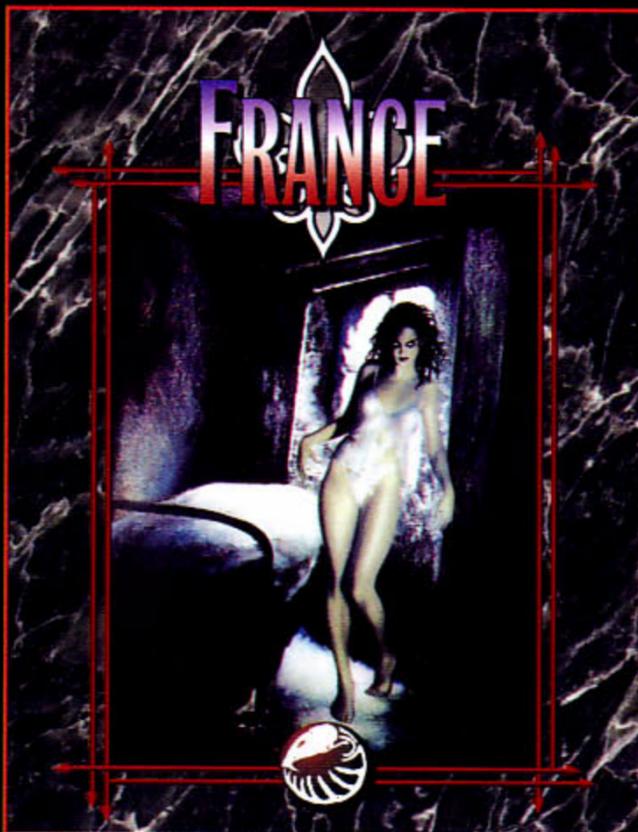


Qui peut se vanter de s'y retrouver dans la jungle théorique qu'est devenu le background de la gamme Storyteller ? En manque de données cohérentes sur le rôle de la France dans l'équilibre du World of Darkness (aussi appelé WoD ou Monde des Ténèbres dans la langue de François Villon), les joueurs et les maîtres se sont inventé une nouvelle religion : à force de bidouillages, de prospections et d'improvisations, chaque aficionado de la gamme Storyteller, aura pu, à loisir, créer sa propre version de la France des Ombres. Ce supplément, maintenant que la gamme américaine s'essoufle, viendrait-il à point nommé pour relancer l'intérêt du public français ? Doté d'illustrations courageuses et inspirées (voir celles de la partie *Wraith* - chapeau les gars), ce (gros) supplément est un must, peut-être parce que Ludis a su confier la responsabilité d'une telle entreprise à un pool d'auteurs français, compétents et respectueux des canons Storyteller. D'où un supplément bourré d'idées, qui sait de quoi il parle, et dont les prospections paraissent presque idéales.

Tour d'horizon...

Chaque partie (environ une cinquantaine de pages format White Wolf), est organisée de manière traditionnelle, à savoir quelques principes de base, un aperçu général des factions en présence, un historique, quelques cas particuliers (ici des villes ou des régions) et une section narrative. Tout le monde connaît déjà François Villon, toréador Prince de Paris, à la tête de l'Hégémonie parisiennè. Ce que l'on

connait moins, par contre, c'est l'attachement des vampires européens aux traditions, qu'elles soient culturelles ou vampiriques. La France, berceau de l'Europe, a souvent été au centre de tourmentes historiques aux dimensions démesurées : plus qu'ailleurs, l'histoire des vampires se calque sur la vie des mortels (exit les Praxis et bienvenu à la notion de fief, hérité d'un Moyen Âge encore trop vivace). C'est le chapitre le plus académique mais aussi le plus efficace et le plus attendu, qui ne pouvait pas



se permettre de fioritures ou d'effets de style. Qui dit avancée des ténèbres dit avancée du Ver. Des zones industrialisées du Sud aux traditions redondantes d'un Nord abandonné, le Ver a étendu son emprise, refoulant les tribus vers les forêts et les caerns mourants. Bercées par quelques prophéties désuètes, les tribus attendent patiemment, dans l'incompréhension et la haine. Après un court aperçu de la nation garou en France et des quelques intrigues de base, on peut lire le journal d'un Américain en vacances, qui fait le tour de la France en van. C'est plus probant que tous les exposés du monde entier, et c'est souvent drôle. Malgré cela, la partie Garou apparaît comme la moins convaincante, peut-être parce que c'est le jeu le moins convaincant. Par contre, la France des Mages est, de loin, une des nations les plus complexes à gérer dans le monde des Ténèbres : centre de l'Europe, des machinations de l'Ordre d'Hermès, asile d'un Choeur Céleste chrétien dévoué au gouvernement, "havre de paix" pour quelques Cultes de l'Extase fascinés par le climat social français (Jim Morisson, mort à Paris en 71, vous connaissez?). Avez-vous entendu parler du SIPA, Syndrome Immunitaire Paradigmatique Acquis ? Du méta-paradigme ? De l'inhibiteur sensoriel à déclencheur endocrinien ? Saviez-vous que Jules Verne était Fils de l'Ether ? N'en disons pas plus. Encore une fois, les moments narratifs sont réjouissants. Le supplément se lit comme un roman.

... sans déflorer le sujet

Wraith reste le jeu le plus brillant de la gamme et c'est, de loin, la partie la plus brillante du supplément. On s'y ballade avec curiosité et envie : heureux ceux qui découvriront *Wraith* en commençant par la France. La France des Ombres est monstrueuse, au centre d'une inquiétude grandissante. Les prophéties se multiplient, les dépressions s'accroissent et le tout est conçu comme une tragédie antique. Dans le monde des Ombres français, l'Antiquité a



laissé son empreinte : les influences grecque et romaine, berceau des desseins de Charon, sont prises au piège dans une folie et une incohérence dignes des plus grands préludes à l'apocalypse. Ici encore, les passages narratifs sont palpitants. Et pour finir, *Changelin*, jeu encore jeune, à la personnalité encore vacillante. La partie consacrée au jeu féerique est, à ce titre, suffisamment profonde pour retrouver l'essence des vieux contes de fées européens, bien moins caricaturaux que la traditionnelle vision américaine. Après tout, en France, nous avons la Bretagne. Pour empêcher les joueurs de s'enfermer dans une logique trop américaine ou assimilée, les auteurs ont créé deux nouveaux Kith, les Morganed (ceux qui sont nés de la mer) et les Korred (sortes de scribes curieux). On y croise aussi un roi triste, une armée de gobelins au Havre, une lutte thématique entre Emile Zola et Théophile Gautier, une Bretagne ré-enchantée, un projet de libération du rêve collectif... dans l'ensemble, la grande astuce est d'avoir su jongler avec les paramètres de base pour créer entre les races des Ténèbres des interactions uniques, riches et crédibles (à ce propos, l'existence du Pacte du Crépuscule, inventé pour le supplément, est un fameux pied de nez à la gamme entière).

Une belle réussite

Comment pourrait-on être négatif devant une telle somme de travail ? Bien sûr, il reste quelques petites coquilles, notamment aux niveaux des données techniques, qui paraissent bâclées et peuvent décevoir les fans de statistiques. Les auteurs ne pouvaient décemment pas écrire un ouvrage



qui, s'il avait eu le souci des caractéristiques, aurait probablement doublé de taille... et de prix. Bien sûr, il y en aura toujours pour opposer au supplément ce qu'ils croient être la vérité. Peut-être certains puristes se tireront-ils les cheveux ("Putain, mais pourquoi ils disent ça ? Dans le City-ClanBook #33, à la page 15, ligne 24, ils disent que les garous n'aiment pas le fromage de Normandie... Je l'invente pas, c'est écrit là !") et, maintenant que le supplément est sorti, beaucoup crieront à la tyrannie des idées ("Mouais, pas mal... Moi, dans mon super supplément fictif, j'ai dit que Machin il était allié avec Truc. C'est dix fois plus cohérent."). D'autres seront peut-

être déçus par l'absence de données sur leur ville, l'exhaustivité étant une impossibilité chronique dans le jeu de rôles. Mais c'est un comportement qu'on ne peut pas adopter : le WoD France lance des idées à tout va, se comporte de manière souvent imprévisible et stimule l'imagination comme aux origines, quand le joueur moyen s'extasiait devant les prises de risques d'une *Chicago Chronicle*. Le WoD France ressuscite l'étincelle imaginative qui anime la gamme Storyteller mais qui, depuis quelque temps, restait en rade d'inspiration. Reste à savoir s'il n'est pas trop tard, si les joueurs ne sont pas déjà trop établis dans leur vision personnelle pour avoir à la revisiter de manière "officielle".

Hugo Duvivier



Exit la gamme Storyteller ! Place à *Exile*, le nouveau jeu de SF de Mark Rein-Hagen. Les créatures des ténèbres envahissent-elles l'espace ? Va-t-on pouvoir jouer des Vulcains ? Voir présentation en rubrique news et nouveautés.

Côté nouveaux suppléments pour le WoD, *Constantinople by night*, pour *Vampire : The Dark Ages* et *The Shadow Court* pour *Changeling* (voir les critiques) et *Mummy's* seconde édition. Est également prévu le *World of darkness Paris* (pour juin 97), toujours par nos petits Français... Où vont ils s'arrêter ?

Chauvinisme oblige, nous ne résistons pas au plaisir de vous signaler que le *Monde des Ténèbres France* est la première extension au WoD qui ne soit pas réalisée par le studio White Wolf et qu'elle devrait être prochainement traduite dans la langue de Shakespeare à l'intention de nos amis les mickeys.

Score : 8/10

- L**ook : 8/10
- D**onnées techniques : 7/10
- Q**ualité du texte : 9/10
- O**riginalité :
- Vampire : 6/10
- Garou : 5/10
- Mage : 9/10
- Wraith : 9/10
- Changelin : 8/10



POLARIS

vingt mille lieues sous l'enfer

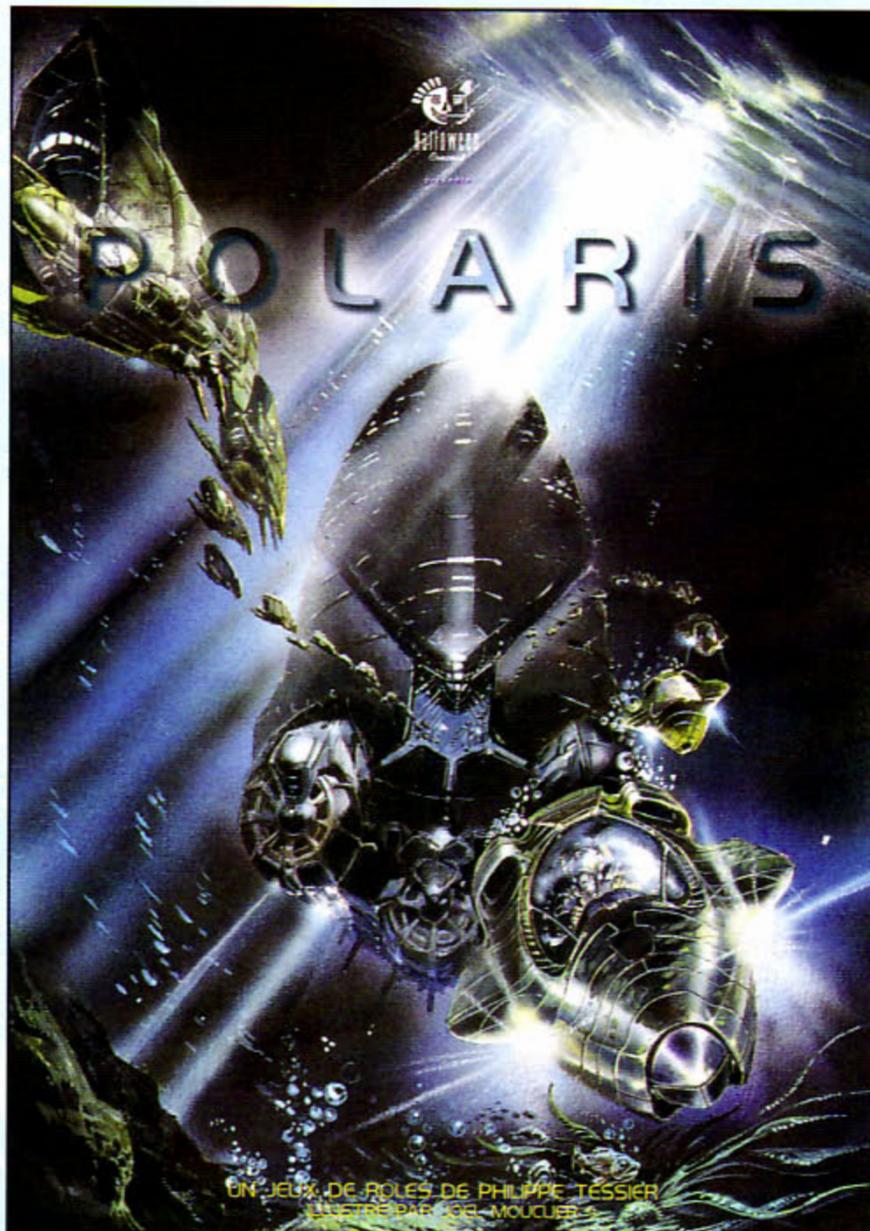
Jeu de rôles en VF
édité par Halloween Concept

199 F

Sortie prévue fin janvier

Personne ne saura jamais pourquoi l'homme s'est auto-exterminé. Perdue dans un océan de mensonges et de fierté, l'humanité a sombré et s'est réfugiée sous les eaux, guidée par quelques Généticiens providentiels. Là-dessous, horizon calme en apparence, des cités se sont édifiées, des empires se sont créés, puis sont retombés, anéantis par les faiblesses de l'homme et les dangers sous-marins. La piraterie a retrouvé son luxe d'antan, la lutte pour la survie redevient un enjeu métaphysique. Les alliances se font et se défont à travers un système politique corrompu, où les micro-États s'espionnent et se toisent. Au centre, l'Hégémonie, nation impériale aux velléités coloniales grandissantes, patiente pour prendre sa revanche sur l'OESM, l'Organisation des États Sous-Marins, qui menace sa suprématie. Pour certains, la mer est un Ouest sauvage aux dangers démesurés : à côté d'une faune sous-marine agressive, il y a la pression, les flux, l'angoisse des profondeurs, la claustrophobie, l'oxygène qui manque... Ne parlons pas de la surface : c'est le waste-land de *Judge Dredd*, un no-man's land aride et monstrueux, balayé par des vents hurlants et radioactifs, hanté par des plantes carnivores et des nuées d'insectes belliqueux. L'homme possède encore quelques installations là-haut, des usines de première nécessité, quelques ressources indispensables, protégées par des coupes inoxydables.

Autant dire que les missions de surface prennent vite un tour dramatique. Mais l'espoir d'un monde meilleur n'est pas encore tout à fait mort. Entre les guerres incessantes, les entourloupes politiques et le mystérieux virus de stérilisation



(doublé de dégénérescence génétique) qui menace l'existence de l'humanité, on sent poindre la volonté d'en finir avec la mer et de

d'exo-armures (la nymphe est ma préférée mais le Moloch est plus bourrin), de seuils de structure, de chasseurs de combats (Barracuda, Lamproie, Sirène, Congrè et j'en passe...), de drones, d'interfaces, de scooters, de systèmes d'assistance électronique, de chauffage, de filtres, de stabilisateurs, de brouilleurs, de leurres, d'alarmes, de tirs assistés, de parois étanches, armes, matériel médical... Stop ! N'en jetez plus ! Pour faire survivre l'humanité, il fallait le souci du détail technique. C'est fait, et bien

OVNI dans la récente déferlante Sci-fi, Polaris inquiète autant qu'il ravit. Innovant par son contexte, l'humanité obligée de vivre sous l'eau, séduisant par son parti pris technologique d'une société moribonde, Polaris se pose en Star Wars abyssal, pertinent parce que passionné.

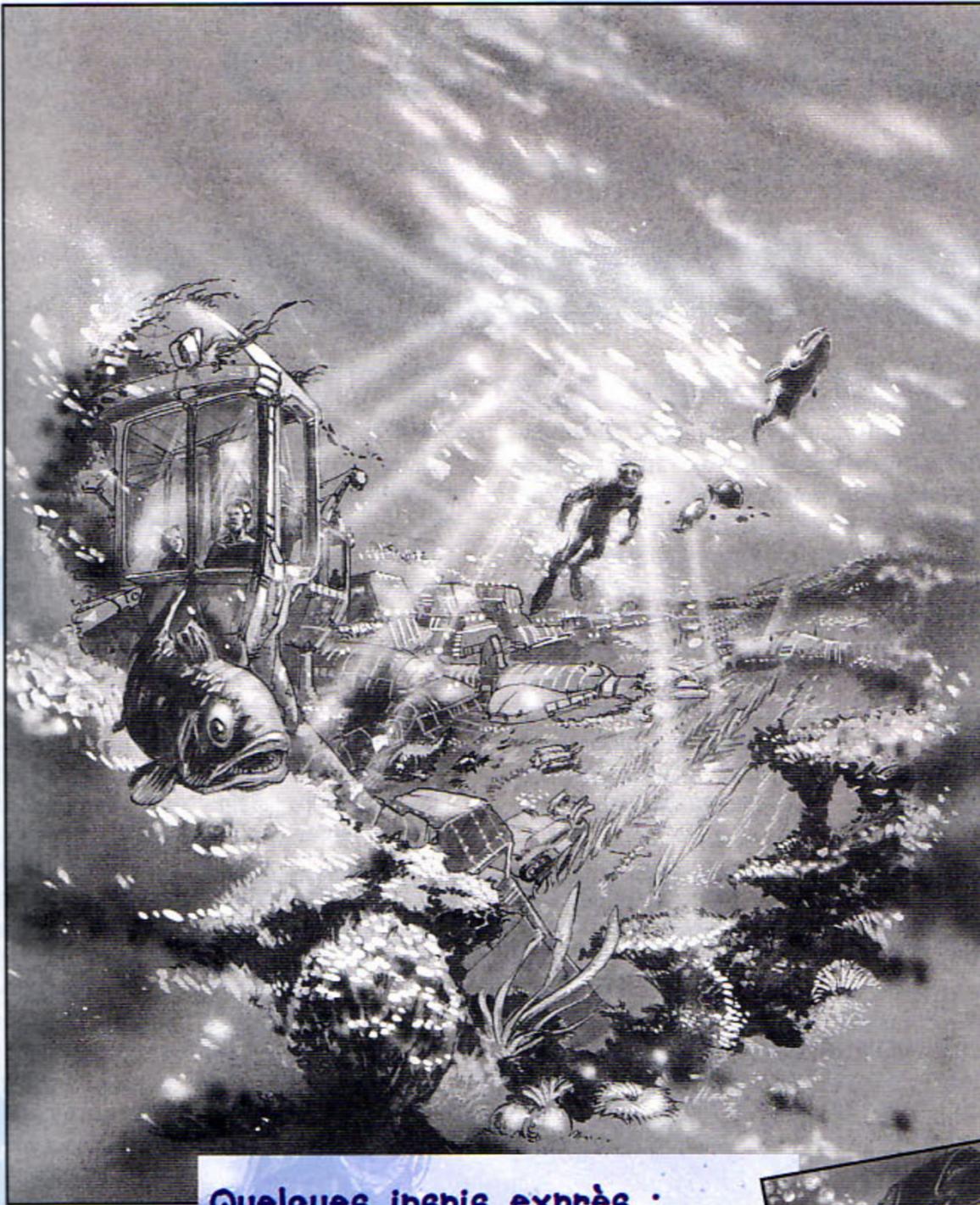
partir... vers l'espace. Cerise sur le gâteau, le mystérieux effet Polaris, qui échauffe les esprits et l'imagination, qui permet de jongler avec les fluctuations maritimes et biologiques constitue peut-être la solution... mais chut.

Subaquatique

Polaris joue avec les thèmes classiques de l'Aquatic Opera : consortiums politiques, pirates, cités abandonnées, technique hyper-précise, triple alliance humains-machines-animaux, troc, grandes épopées, univers clos, personnages héroïques, badinage et grands léviathans... Les personnages en sont les acteurs : humains normaux, hybrides, artificiels ou naturels et leur création est simple (répartition de points ou tirages - il y en a pour tous les goûts) et l'on peut commencer à jouer sans avoir à lire l'intégralité du volume. Le background est bien conçu, à la fois historiquement et thématiquement, mais il aurait gagné à être plus visuel (au niveau de l'écriture je veux dire... quelques fois, ça ressemble plus à un manuel universitaire de géographie sous-marine qu'à un jeu de rôles). Côté faune, c'est encore un peu timide (j'aime bien l'amibe Protéus...) : on espère un supplément sur les civilisations aquatiques indigènes. L'institutionnalisation de l'effet Polaris (étudié par le Culte du trident) est une façon détournée de permettre aux joueurs d'appréhender une force parallèle à la technologie exhubérante du jeu. Le chapitre sur les équipements vaut à lui seul le déplacement : combien

de sonars, d'indices de profondeur,

de stabilisateurs, de brouilleurs, de leurres, d'alarmes, de tirs assistés, de parois étanches, armes, matériel médical... Stop ! N'en jetez plus ! Pour faire survivre l'humanité, il fallait le souci du détail technique. C'est fait, et bien



L'interaction avec le background reste très importante, l'un mettant en valeur l'autre et le système reste ouvert, ce qui offre une grande liberté au joueur. Que demander de plus ?

L'avenir ?

Ne disposant que d'une version pré-maquettée (annonçant un livre basique mais clair, au format habituel chez Halloween c'est-à-dire couverture souple avec rabats) et sans les illustrations (mais Joël Mouclier est loin d'être un débutant), on ne sait pas encore quel côté graphique le jeu privilégiera.

On voudrait assister à la naissance d'un style de SF parfaitement original, à l'esthétisme new wave et dérangeant : à vous de juger lors de la sortie du jeu. Pour l'instant, le tout a de vagues relents d'un *abyss cyber* ou d'un *Gamma World* bien digéré.

C'est simple, efficace, repu de clichés savamment utilisés, écrit avec amour. Cependant, à défaut de posséder une inclinaison d'esprit suffisamment technique pour l'apprécier, *Polaris* ne s'adresse pas aux poètes qui risqueraient de tourner en rond assez rapidement. En revanche, les fans de SF et joueurs de *Star Wars* adhéreront en bloc à *Polaris*. Il manque encore quelques détails pittoresques qui auraient fait de *Polaris* un jeu plus vibrant, moins figé. Nous espérons que les suppléments et les romans prévus aux éditions du Khom-Heïdon viendront contredire ces seules réserves.

Hugo Duvivier

Quelques inspis exprès :

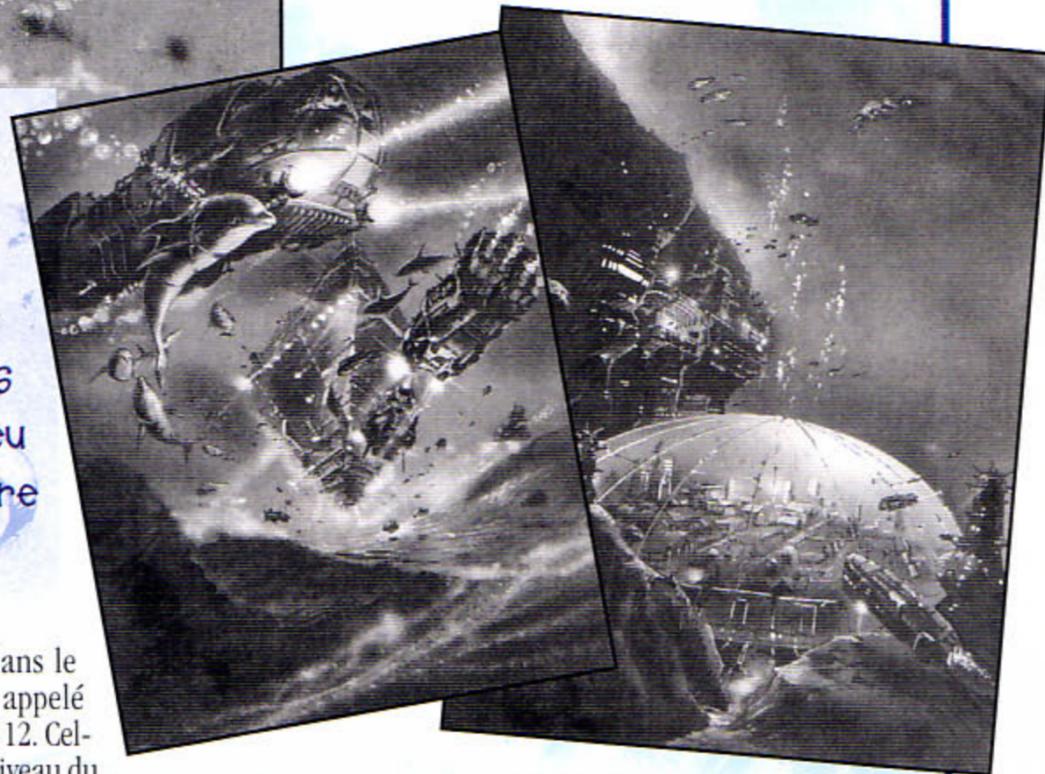
Abyss, de James Cameron, *Aqua-blue*, de Cailleteau et Vatine, *Léviathan*, de Georges Pan Cosmatos, *Vingt mille lieues sous les mers* de Jules Verne, *Aftermath*, un jeu de rôle de chez FGU ou encore *Waterworld*, de Kevin Reynolds...

fait, à la satisfaction des joueurs qui aiment avoir tout plein de matos à se mettre sous les dés. Certains en feront peut-être de l'eczéma, mais on s'attend à ce qu'un large public aime cet excès de réalisme technologique. Comment pourrait-on le leur reprocher ?

Caractéristiques, talents, pourcentages

Le système de jeu est en grande partie emprunté aux classiques. Basé sur l'éternelle formule Caractéristiques - Talents - Pourcentages - D100, *Polaris* ne prend pas de risques. C'est à la fois charmant et agaçant : on peut tout faire et tout est très spécialisé. Toutefois, ce système a le mérite d'être héroïque, caractéristique importante dans ces genres de jeux, où le PJ, clairement un héros, se doit d'accomplir des actions interdites aux communs des mortels.

L'innovation réside dans le facteur de difficulté, appelé intensité, variant de 1 à 12. Celle-ci est comparée au niveau du talent (le niveau donne aussi un pourcentage) : chaque point que le talent possède au-dessus de l'intensité monte le pourcentage de réussite de 5%. Pour chaque point en dessous, il le descend de 5%. À la base, c'est un peu prise de tête mais ça tourne plutôt bien. Tout ça pour dire que *Polaris* est bourré de bonnes petites idées, bien pensées, qui amélioreraient un système qui a déjà fait ses preuves mais qui auraient pu être mieux mises en valeur.



Score : 7/10

Système de jeu : 7/10
Originalité : 8/10
Qualité du texte : 7/10



DEADLANDS



un western spaghetti... avec des morceaux de viande !

Jeu de rôles western fantastique
en anglais édité par Pinnacle Entertainment

180 F environ (couverture souple)
ou 220 F (couverture rigide)

Dispo

un foie jaune nommé Raven

La plupart des mixtures expérimentales qui font la joie des rôlistes blasés n'ont souvent que le charme éphémère de l'inattendu. *Deadlands* ne fait pas partie de ces mélanges. Son cocktail détonnant Western et Fantastique se révèle à la lecture d'une évidence et d'une cohérence surprenante et terriblement efficace. Dans la langue de Buffalo Bill, *Deadlands* est qualifié de "Weird West", ce qui en français se traduit à peu près par "l'Ouest bizarre".

L'Ouest, ce sont bien sûr ces immenses territoires que parcourent sans répit des hommes farouches montés sur de terribles mustangs. Si cette terre de légende est devenue "bizarre", c'est à cause d'un sorcier indien, rongé par le besoin de se venger des hommes blancs qui ont exterminé sa famille. Ce sorcier, nommé Raven, a donc décidé d'ouvrir une porte donnant sur les "terrains de chasse éternels" laissant ainsi le champ libre aux "mauvais esprits" qui se sont mis à déferler sur notre monde. Cet événement, le "Reckoning", bouleverse profondément le cours de l'Histoire.

Le bon, la brute et le zombie

Le premier signe a lieu le jour où, à Gettysburg, les États de l'Union remportent sur les Confédérés une victoire qu'ils ne peuvent exploiter

car les morts se relèvent du champ de bataille pour semer la terreur parmi les Tuniques Bleues et les Reb's. Cette occasion manquée, le Nord

ne parvient plus à prendre le dessus et la guerre civile s'éternise. La seconde conséquence du "Reckoning" est l'effondrement d'une bonne partie de la Californie, laquelle est dès lors transformée en un labyrinthe marin dans lequel on découvre un nouveau combustible, le "ghost rock".

Ce matériau provoque l'afflux massif de savants plus ou moins sains d'esprit qui en deux temps trois mouvements inondent le pays d'inventions loufoques et souvent destructrices (revolver-gatlings, lance-flammes, jet-packs, etc.). Un monde d'autant plus perturbé que les "mauvais esprits" se nourrissent de la peur qu'ils causent et que, pas idiots, ils organisent leur venue suivant un plan pré-établi pour augmenter progressivement la peur des hommes. Les personnages, en héros plus ou moins positifs qu'ils sont,



mènent donc une double action pour lutter contre ces vermines : premièrement, ils peuvent leur trouver la peau et deuxièmement, ils peuvent, en racontant leurs exploits, rassurer la population, atténuer la peur et par la même occasion affaiblir les "mauvais esprits".

Le D10 roulera trois fois

Hormis cet univers destroy teinté d'ironie, le point fort de *Deadlands* est sans conteste son système, qui n'hésite pas à exploiter

toutes les ressources du jeu : dés à 4,6,8,10,12 et 20 faces, cartes à jouer et même jetons de poker ! Les dés sont utilisés de façon très originale : en effet, les caractéristiques des persos correspondent à un type de dés, tandis que les compétences déterminent le nombre de dés à lancer. Les cartes servent à plusieurs types d'actions très différentes : tout d'abord, elles servent à la création de perso (rapide, efficace et basée par ailleurs sur un système d'équilibrage entre des handicaps et des avantages) ; c'est également le jeu des cartes qui décompose précisément les rounds de combat en tours d'action successifs et permet une simulation particulièrement excitante des

pires fusillades. Enfin et surtout, les cartes sont le biais par lequel certains personnages ont accès à des pouvoirs surnaturels.

En effet, les "magots" suivent les enseignements d'un certain joueur de cartes, qui a découvert que le moyen le plus sûr d'avoir les esprits à sa merci était de leur mettre une raclée au poker.

Un bémol toutefois à ce concert de louanges : la superposition de règles et la multiplication des modificateurs rendent la simulation de certaines actions plutôt compliquée et laborieuse.

Ainsi, avant de pouvoir envoyer n'importe quelle vermine six pieds sous terre, il vous faudra parfois jusqu'à 6 jets de dés et plusieurs additions, soustractions et divisions en prime, qui rendent le système franchement inaccessible aux joueurs les moins expérimentés. Pas de pitié pour les pieds tendres !

Thibaud Béghin

Score : 8/10

Look : 5/10
Système de jeu : 7/10
Originalité : 10/10
Qualité du texte : 7/10





THE X-FILES :

Le jeu de cartes



The X-Files & TM © 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation.

Jeu de cartes à collectionner en anglais édité par USPC

60 F le starter (60 cartes) et 20 F le booster (15 cartes)

Dispo

Le jeu de cartes où le Cluedo rejoint Magic

Après les tee-shirts, les casquettes, les pins et les magnets, voici *X-Files*, le jeu de cartes. On avait le droit de douter de la qualité d'un tel produit, ouvertement conçu pour appuyer le succès d'une série qui aura fait couler beaucoup (trop ?) d'encre. Alors ? Arnaque massive ou révolution ?

Premiers éléments d'enquête

Ça démarre comme un épisode du samedi soir : chaque joueur représente une cellule gouvernementale responsable d'un X-File, (en français Dossier X), c'est-à-dire d'une enquête un peu particulière. Il existe environ une quarantaine de X-Files différents, tous tirés de la série. En début de partie, chaque joueur en choisit un en secret. Le but du jeu est de deviner quel est le X-File choisi par son adversaire en envoyant ses agents parcourir les sites à indices.

Chaque fois que vous sortez victorieux d'un site, vous pouvez poser des questions qui vous permettent, par recoupement et par déduction, de découvrir les quatre attributs du X-File de votre adversaire (son affiliation, sa méthode, son mobile et ses résultats) et, finalement, le X-File lui-même. C'est fun, original, intéressant à deux, hilarant à trois ou quatre, injouable à cinq. L'espace de jeu, organisé de manière classique, se divise en trois parties : le bureau, où les équipes se forment, les agents s'entraînent et les équipements sont réquisitionnés ; le terrain, où les équipes sont envoyées pour enquêter sur les sites posés dans le tour et l'hôpital, pour les blessés. Les phases de jeu s'enchaînent

assez péniblement, il faut le dire, et les joueurs incarnent tour à tour des agents du FBI ou des conspirateurs... Les cartes, des concepts photographies-montages-citations assez habiles façon bureaux bordéliques, avec des photographies toutes petites et des textes bien touffus, et la nécessité de jouer avec une feuille d'indices et quelques marqueurs n'entravent en rien la jouabilité. Au contraire, ces quelques gimmicks renforcent l'atmosphère. Au bout de quelques parties, l'ambiance de paranoïa est si bien établie que jouer devient un délicieux calvaire.



Autopsie en règle

Dans chaque starter, on peut trouver deux livrets de règles, Basiques et Avancées. Si vous pratiquez régulièrement les jeux de cartes, passez rapidement sur la première sans vous y arrêter : c'est mou et sans intérêt. Les règles avancées, par contre, introduisent dans le jeu de nombreux paramètres qui réhaussent considérablement l'intérêt des parties : gestion des fonds gouvernementaux et des conspirateurs (qui servent à payer des cartes et que l'on gagne en fonction de ses ressources ou en vendant des cartes de sa main), cartes de bluff, combats plus violents et plus intenses, événements aux implications plus complexes... Quelques règles optionnelles sont là pour pimenter et accélérer le jeu (comme l'impact des X-Files sur le déroulement du jeu : plus un X-File est démasqué, plus celui-ci se défend et possède des pouvoirs qui peuvent le mener plus vite à la victoire) et l'existence des cartes Killer (qui tuent des agents - alors

que ceux-ci ne peuvent normalement qu'être blessés) apporte une dimension tragique intéressante mais assez peu fair play.

Rapport final

A la fois simple, par son procédé très jeu de société, et délicieusement compliqué, par les astuces des cartes, *The X-Files* n'est cependant pas exempt de défauts : primo, la répartition des cartes, proprement affreuse. Les boosters sont - très - mal faits (il est courant de se retrouver avec 8 X-Files dans une recharge) et ne contiennent pas d'agents - ou alors des clones des agents de base, façon collectionniste aigüé. Ces derniers, au nombre de vingt, ce qui est très peu, ne sont d'ailleurs présents que dans les starters et sont toujours répartis de la même manière - autant dire, beaucoup de chances de se retrouver avec des agents en triple ou en double. Secundo, et c'est le cas de nombreux jeux de cartes récents, les finesses des règles, qui font d'un jeu comme Vampire : TES un jeu sans cesse renouvelé, sont rares. C'est un peu dommage mais rien que l'on ne puisse modifier avec un peu d'imagination et une bonne connaissance de la série. Les futures extensions, si extensions il y a, viendront combler ce manque et vider les portefeuilles. Tertio, *The X-Files* a le défaut de sa qualité : il restitue si fidèlement l'atmosphère de la série qu'il en devient vite étouffant. Il ne plaira qu'aux fans. Aux vrais. Gageons que ces quelques réserves n'entraveront en rien la marche commercialement destructrice du jeu. Heureux les traducteurs...

Hugo Duvivier

- L ook : 7/10
- S ystème de jeu : 8/10
- O riginalité : 8/10
- Q ualité du texte : 8/10



Score : 7/10



LE MONDE DE MURPHY

tout finit toujours par s'arranger, même mal

Jeu de rôles médiéval fantastique loufoque édité en français par Jeux Descartes sous licence Peregrine

Dispo

189 F.

Connaissez-vous les Monty Python ? Connaissez-vous J.R.R. Tolkien ? Eh bien imaginez les premiers revisitant l'univers du second et vous aurez une idée à peu près juste du monde de Murphy. Si vous ne connaissez ni les Monty ni Tolkien, révisez vos classiques et lisez ce qui suit.

la loi de l'emmerdement maximum s'applique plus systématiquement que celle de la gravité. Rien que ça suffirait à faire basculer n'importe quel univers dans le burlesque. Mais les auteurs ne se sont pas arrêtés là et ont imaginé une grosse dizaine de races et ethnies toutes plus farfelues les unes que les autres.

"Un jeu de rôles humoristique où la réalité n'a pas sa place !"

Il existe quelque part dans l'univers, là où personne ne va jamais, une planète éclairée par un soleil qui prend un malin plaisir à bouleverser les lois naturelles, le plus souvent pour produire un résultat grotesque. Une planète dont les deux principales lunes se nomment Bill et Ben et les quatre plus petites Harpo, Zeppo, Groucho et Chico. Une planète dont la géographie se modifie pour peu qu'on lui tourne le dos trop longtemps. Une planète où les morts vivants habitent dans des pavillons de banlieue, où les lutins portent des jeans moulants, où les cités elfes ont de sérieux problèmes de plomberie...

C'est sur cette planète que l'infortuné explorateur galactique indépendant Sean Murphy s'écrasa par hasard. Et comme un malheur n'arrive jamais seul, il laissa assez de notes pour inspirer un JdR dont Jeux Descartes a la bonne idée de nous proposer la VF. J'ai nommé : *Le Monde de Murphy*.

Un monde "méd-fan" où tout peut toujours empirer

Le Monde de Murphy est un JdR complètement loufoque, un pastiche humoristique des "méd-fan" traditionnels. Son titre, déjà, est un clin d'oeil appuyé au célèbre théorème de Murphy (aussi appelé loi de l'emmerdement maximum) ; ce théorème tient en quelques mots : "Si quelque chose peut foirer, ça foirera". L'allusion n'est pas innocente puisque, dans le monde de Murphy,

Elfes œnologues et trolls écolos

À elle seule, la lecture de la description des peuples du monde de Murphy est un vrai régal. Car rien ne nous est épargné dans le registre de la caricature jubilatoire. Les elfes sont des snobs prétentieux qui en jettent beaucoup mais ne savent pas faire grand-chose de leurs dix doigts. Les nains sont des artisans et des ingénieurs hors pair, certes, mais leur talent est surtout de faire croire qu'ils travaillent dur. Les géants sont de grands crétiens agressifs, dont la boîte crânienne contient plus de flotte que de matière grise. Les trolls sont des créatures sylvestres accrochées à leurs forêts comme B.B. à ses bébés phoques. Les ogres sont des brutes épaisses, incapables de marcher et de

mâcher du chewing-gum en même temps. Et la place manque pour parler des Technocrates, des Célestins, des Rakshasas (que les autres peuples rangent parmi les catastrophes naturelles), les Nagas, les Pougvido (qui avancent sur trois pattes et une roue). Je ne résiste pas au plaisir de vous parler des Reagombies : des zombies vivant à la mode de l'Amérique bien-pensante des années 50 (entre ligues de morale et peur du communisme). Au secours...

Le comble est que tous ces peuples délirants sont développés avec un luxe de détails que l'on rencontre rarement dans les JdR "sérieux". Quant aux humains, leur description est limitée à la portion congrue. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'ils ne sont pas ici chez eux et que les rares à parcourir le monde de Murphy sont là par hasard et bien malgré eux. Ce sera probablement le cas des PJ...

Eh bien jouez maintenant !

Au chapitre du système de jeu, les auteurs ont préféré faire court. Grosso modo, le maître devra choisir entre se passer de règles, utiliser les règles



proposées par les auteurs ou utiliser les règles du JdR traditionnel auquel appartiennent les infortunés PJ qui vont se trouver catapultés dans le monde de Murphy. En revanche, le maître de jeu trouvera tout (mais tout) le matériel nécessaire à la conduite des parties : conseils, infos, background et même un scénario. Au final, *Le Monde de Murphy* est un excellent jeu, idéal pour se vider la tête et rire un bon coup. Trop sérieux s'abstenir.

Pierre-Henri Pevél

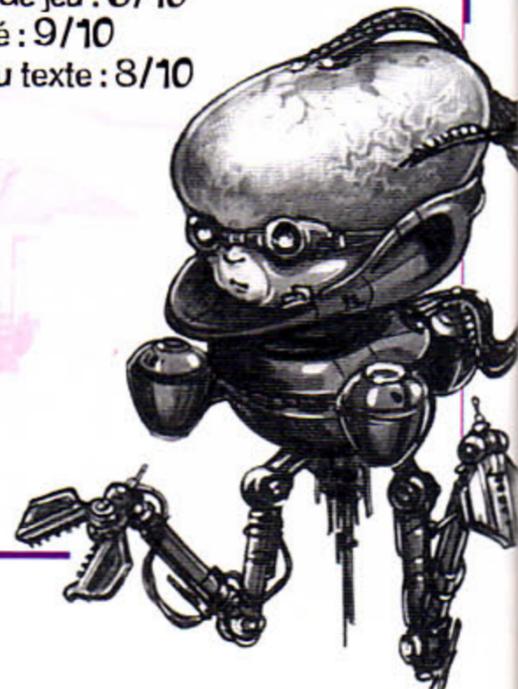
Score : 8/10

Look : 6/10

Système de jeu : 5/10

Originalité : 9/10

Qualité du texte : 8/10





INFERNO

Batailles rangées dans l'enfer de Dante

Jeu de combat avec figurines infernal-fantastique édité en français par LUDIS International sous licence Global Games.

220 f

Disponible fin janvier



en reste puisque les démons peuvent voler, sauter, courir, se téléporter ou bien encore se creuser un chemin dans le sol. Cela donne une impression de richesse indéniable mais risque de décourager le joueur débutant (pourtant, tout est fait pour simplifier les choses puisque de nombreux tableaux et fiches diverses agrémentent la lecture des règles). En tout cas, moi, ça m'a donné envie de jouer. Les jets de dés sont nombreux et le facteur aléatoire très présent bien que moins important que dans *Warhammer*. Une bonne gestion de vos pouvoirs et une bonne

la partie car les cosses maudites et le lierre étrangeur vous feront regretter une petite ballade en forêt.

Des troupes originales

Il existe trois sortes de troupes. Les archidémons sont les plus grands (certains atteignent 18 mètres de haut) et les plus puissants. Un même joueur n'en commande qu'un. Il mange les hordes humaines ou morts-vivantes comme du popcorn et sont les véritables seigneurs de la guerre (leurs caractéristiques sont très variées et permettent des choix tactiques très différents). Les lieutenants sont légèrement plus petits mais ne doivent pas être pris non plus trop à la légère, d'autant qu'ils ne sont pas du matin (de la soirée non plus d'ailleurs). Le troisième type de figurine est la horde mais ici l'échelle est différente : une figurine représente en fait un groupe d'une dizaine d'individus accompagné d'un sergent doté de pouvoirs spéciaux. C'est la chair à canon des Enfers, surtout parce que les archidémons

Un monde ultraviolet et cruel

Ce nouveau jeu avec figurines nous offre, pour une fois, un cadre original (cela nous change de l'heroic-fantasy et du monde futuriste-qui-craint-de-la-mort) puisqu'il se propose de simuler les combats que se livrent les "archidémons" et leurs troupes impies dans l'Enfer de Dante. Le jeu se déroule normalement sur un terrain d'hexagones mais le jeu peut être facilement adapté pour être joué sans case d'aucun type (ladite adaptation est d'ailleurs fournie avec le jeu de base). Le look des figurines est sympa, même si certaines créatures rappellent les démons du chaos de chez Games Workshop, héritage judéo-chrétien oblige. Leur version « dessinée » n'est pas au niveau des splendides figurines en vente séparément (ce qui vaut mieux que le contraire : beaux dessins et figurines moches). Aucune chance donc de voir un démon en forme de bonhomme marshmallow ou aussi orange et rieur que notre Casimir national : c'est bien de troupes gonflées à bloc de griffes, de dents et d'ailes membraneuses dont il s'agit. Avec quelques jolies minois pour certaines « démons ».

Un système bien rôdé

Le système de jeu est simple mais complet et le nombre de variables dont il faut tenir compte pour chaque figurine interdit de trop grands affrontements (chaque démon ne possède pas moins de trois sortes de "points de vie" qu'il perd quand il utilise ses pouvoirs ou quand il est attaqué). Les divers modes de déplacement ne sont pas



n'est pas en reste puisque des lacs de lave ou de bitume bouillant couvrent certaines parties du champ de bataille. Même les végétaux sont de



peuvent les dévorer pour retrouver un peu de leur puissance (vous pouvez même manger vos propres troupes si le cœur vous en dit). Il en existe trois types : les hordes barbares, dont Conan pourrait faire partie s'il se rangeait aux côtés des forces maléfiques, les morts vivants dont les squelettes sont la principale composante et les

guerriers du chaos, blindés et surarmés dans la grande tradition de Games Workshop.

Tout est fait, dans Inferno, pour vous plonger dans l'ambiance très spéciale de l'Enfer de Dante. Dès le début, par exemple, on se rend compte que les diverses unités peuvent être achetées avec un budget d'âmes fixe (similaire aux "points" utilisés dans les autres jeux mais qui donne une touche originale à celui-là).

Conclusion

En résumé, un jeu très original, aux mécanismes riches qui devrait avoir plus qu'un succès d'estime. On espère que les figurines sortiront à cadence régulière et qu'elles seront d'aussi bonne facture que les premières sorties (pour l'instant, sept archidémons, parmi la douzaine décrite dans le jeu).



CROC

Score : 8/10

Look : 7/10
Système de jeu : 8/10
Originalité : 7/10
Qualité du texte : 8/10

侍

HONOR OF THE SAMOURAI

La perle du japon

Jeu de cartes pahakolecxioné en anglais édité par Gamewright,inc.

170 F environ

Dispo



chaque joueur récolte ses points d'honneur, joue des cartes et a la possibilité de faire des déclarations qui lui permettent d'attaquer un adversaire, de se proclamer shogoun ou de prêter allégeance à un autre joueur, s'il n'a plus de daïmyo sous son contrôle. Eu égard à la brièveté d'un tel article, nous n'entrerons pas dans

le détail des mécanismes du jeu et nous nous contenterons d'en relever les principaux atouts.

En premier lieu, soulignons l'extrême fluidité du jeu et l'élégance du système, qui permettent d'éviter tout

à la fois qu'un joueur ne bloque le jeu et qu'il ne se trouve expulsé de la partie en ayant tout perdu. Les retournements de situation sont monnaie courante, notamment grâce aux ninjas, redoutablement efficaces, bien que leur emploi soit indigne.

Mettons également en exergue la très grande subtilité des tactiques qu'il est possible de mettre en oeuvre. A titre d'exemple, il m'est arrivé lors d'une partie de perdre mon daïmyo dès le début, ce qui m'a permis de prêter allégeance à un daïmyo puissant mais peu honorable. Je l'ai ensuite poussé à attaquer un rival dangereux pour qu'il récupère le titre de shogoun : l'honneur ainsi acquis a rejailli sur moi, me permettant d'atteindre la limite fatidique des 400 points.

Vous l'aurez compris, j'ai été enthousiasmé par *Honor of The Samurai*, au point d'en être à ma dixième partie après quatre jours de tests. Car en plus, ce jeu présente l'avantage d'être jouable en une heure ou deux. Si je vous dis que le matériel est de très bonne qualité (ah ces magnifiques dés !), que les illustrations réalisées par un japonais participent de l'ambiance, que le thème est original, que les règles sont claires et que les cartes comportent très peu de texte anglais, que faites-vous ? Vous avez raison, courez tout de suite chez votre marchand préféré.

Arnaud Bailly

Score : 9/10

Look : 8/10
Système de jeu : 10/10
Originalité : 10/10
Clarté des règles : 9/10

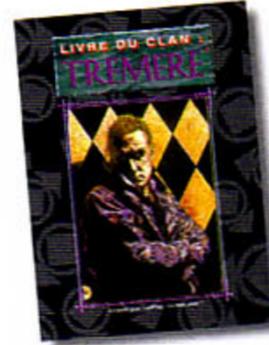
Livre de Clan Tremere

Extension pour Vampire : La Mascarade

Hexagonal

108 F

mi-janvier 1997



Hexagonal continue son projet, fastidieux, certes, de traduire les Clanbooks *Vampire*. Pourtant, ce *Livre de Clan Tremere*, écrit par Keith Herbert, un grand ancien de chez Chaosium, passe pour être le plus pertinent et le plus précieux de tous. En apparence, rien n'a changé :

suivant un schéma éprouvé, ce supplément cumule les vides et les pleins. Description du rituel d'acceptation Tremere, histoire du clan, son organisation, de nouvelles voies, de nouveaux sorts, de nouveaux archétypes, une feuille de perso spécialisée...

L'existence même d'un clan comme celui des Tremere (qui, rappelons-le, tient son nom de son fondateur, Tremere, actuellement aux abonnés absents...) pose de nombreuses questions et évoque, dans l'imaginaire conspirateur des joueurs de *Vampire*, des perspectives de jeu infinies. A ce propos, le chapitre le plus précieux reste tout de même l'historique du clan Tremere, dont les implications magiques expliquent bon nombre de développement du monde des ténèbres (et, accessoirement, d'*Ars Magica*, mais bon...). Le reste, c'est du tout venant et ça aurait plutôt tendance à sonner creux (voir le chapitre sur la hiérarchie Tremere...un carnage). De plus, ce clanbook, peut-être moins foutage de gueule que les autres, ne ravira pas les maîtres de jeu sans affection pour le grossillisme de leurs joueurs (" *Ab bon ? Maintenant les Tremere savent faire des boules de feu...* "). Bourré de paradoxes (la plupart des mystères prétendument révélés sont plus des secrets de polichinelle que de vrais enjeux), le *Livre de Clan Tremere* est un petit supplément alimentaire qui pose cette question toute bête : pour l'amour de ce clan, seriez-vous prêt à sacrifier... votre porte-monnaie ?

Thierry Rousselet

Score : 5/10

The Shadow Court

Supplément en anglais pour Changelin

110 F environ

Dispo



Tout le charme de *Changelin* réside dans la possibilité de prendre le contre-pied de l'esprit White Wolf, en délaissant volontairement les oripeaux cold wave et sinistres de la gamme Storyteller. En se penchant sur le berceau des Unseelie (en théorie, les fées vouées au

chaos) et de leurs affiliations avec la cour des ténèbres (une sorte de société secrète qui connaît son heure de gloire pendant le Samhain, heure où la part de ténèbres de chacun remonte à la surface), White Wolf replonge dans ses hantises du monstre intérieur et risque l'intégrité de son jeu. Pourtant, ici, tout arrive



à sonner juste, à la condition de ne pas oublier la base du jeu: *Changelin* n'est pas *Vampire*. On ne peut pas, on ne doit pas, prendre les enseignements de ce supplément pour argent comptant. Ils doivent être dilués, digérés, réfléchis, intégrés dans les personnalités des fées, des êtres qui ne savent plus exactement à quelles pulsions appartient leur âme. A côté de quatre nouveaux kith, dont les Gobelins et les Ogres, on trouve les maisons de l'Unseelie, des nouveaux arts sombres, des précisions sur les bunks, des détails sur les kiths de l'Unseelie, quelques évocations furtives d'Arcadia... *The Shadow Court* est donc un supplément incontournable, mais à lire avec intelligence et précaution. Les MJ talentueux pourront y trouver des motivations supplémentaires, autres que la seule défense du rêve, pour entraîner les personnages fées dans leurs chroniques - ce qui n'est pas toujours simple. En cela, *The Shadow Court* est brillant. Pris au pied de la lettre, il n'est qu'une énième pierre jetée dans la basse-cour bavarde de White Wolf. Au lecteur de faire le tri.

Hugo Duvivier

Score : 8/10

LE SECRET DU NIL

Jeu de société en français

EUROGAMES

158 F environ

Dispo



Les jeux d'enquête connaissent décidément un regain d'intérêt puisque après USPC et le jeu de cartes *The X-Files* mais avant *Multisim* et son *Meurtre à l'Abbaye*, Eurogames nous présente son dernier né, *Le Secret du Nil*, venant

clôturer une bonne cuvée 96 pour cet éditeur. L'argument en est simple : dans la peau de détectives de salon embarqués pour une croisière sur le Nil, vous devez découvrir le ou les coupables d'un vol parmi quatre suspects. Chaque tour, vous avez la possibilité d'examiner des indices dans trois catégories : empreintes, taches suspectes et traces de pas, une couleur désignant pour chaque série le coupable. Les suspects se voient attribuer dans chacune des catégories deux cartes dont la combinaison renseigne l'enquêteur : deux cartes identiques à la couleur de la série désignent un coupable, deux cartes identiques mais d'une autre couleur désignent un innocent et deux cartes différentes un suspect. Dans ce dernier cas, vous avez la possibilité d'échanger une carte de votre main avec une des cartes du suspect.

L'intérêt du jeu réside dans ce mécanisme, qui permet de bluffer et de faire perdre du temps aux adversaires. A la fin de la partie, le vainqueur est celui qui a trouvé le ou les coupables désignés par chaque série d'indices. Sans être totalement inintéressant, *Le Secret du Nil* ne marquera pas les annales du jeu. Il n'est pas rare que plusieurs, voire tous les joueurs, trouvent les coupables, et les tactiques à mettre en oeuvre sont plutôt limitées. Eu égard à la modicité de la dépense, nous pouvons toutefois vous conseiller cet achat, qui vous fera passer agréablement deux ou trois soirées d'hiver en famille.

Arnaud Bailly

Score : 4/10

ELIXIR

Je pose mon nez de troll
et je me gratte la tête saperlipopette !

Jeu de cartes pakakolectionné
et en français édité par Asmodée

120 F

Dispo

Simple, rapide et riche...

Il ne s'agit pas d'un mauvais slogan vantant les mérites d'un cassoulet prêt à cuire, mais du triangle idéal dans lequel doit s'inscrire un jeu de société s'il veut trouver sa place sur mes étagères. Eh bien, mes étagères viennent d'accueillir un nouveau venu, *Élixir*.

Simple. Les règles tiennent en une demi-page et sont digérées en 2 minutes. **Rapide.** Une partie dure trois quarts d'heure et on crève d'envie de remettre ça dès qu'on a fini. **Riche.** Le jeu se nourrit de rebondissements permanents, auxquels les éclats de rire et les hurlements des joueurs hystériques ne sont pas totalement étrangers.

Or donc, maintenant que je vous ai bien fait saliver, comment ça marche. *Élixir* se joue avec 168 cartes, réparties en deux grandes catégories : les Sortilèges et les Trouvailles. But du jeu : être le premier à lancer tous ses sortilèges. Parlons-en de ces #*%&§Ø† de sortilèges (vous verrez, vous aussi vous allez les haïr !). Divisés en quatre niveaux selon le nombre d'ingrédients nécessaires à leur réalisation, ils ont tous, une fois lancés, des effets plus délirants les uns que les autres : obliger un adversaire à dire "saperlipopette" ou à se gratter la tête dès qu'il prend la parole, à vous appeler "maître", à insulter son voisin de gauche ou à terminer ses phrases par un "poil au..." toujours du meilleur goût. Imaginez les répercussions sur votre santé mentale après une demi-heure à répéter "saperlipopette" en vous grattant la tête tout en insultant la femme de votre vie... Mais ce n'est pas tout. D'autres sortilèges ont des effets tout aussi pervers sur le jeu lui-même : voler des trou-

vailles, refiler des sortilèges non lancés à un adversaire, reproduire l'effet d'un sortilège, inverser l'ordre du jeu, bref, semer la zone et démontrer son intelligence tactique en s'acharnant sur le joueur qui est le plus proche de la victoire.

En théorie, bien sûr, parce qu'en pratique on s'acharne plus volontiers sur le dernier qui vous a fait une crasse.

Quant aux trouvailles, elles se décomposent en 3 groupes : les Ingrédients nécessaires à la réalisation des sortilèges (du grain de folie à la langue de dragon en passant par le sachet de poudre d'escampette), les Objets Magiques, qu'on peut assimiler à des cartes événements (détourner l'effet d'un sortilège sur quelqu'un d'autre, subtiliser un ingrédient ou transformer un objet magique inutile - si, si ! - en un ingrédient de votre choix), et enfin les Transactions, ultime coup de génie du jeu, qui permettent aux joueurs de troquer leurs cartes au cours d'une phase de commerce un peu particulière...

Que dire de plus sinon que les cartes sont très belles et qu'*Élixir* fera le bonheur de vos partenaires de jeu habituels comme de toute votre famille. Un joyeux Noël en perspective saperlipopette ! Poil aux rous...

Ben

Look : 8/10
Système de jeu : 9/10
Originalité : 9/10
Clarté des règles : 9/10

Score : 9/10





METROPOLIS

un petit tour en ville ?

Supplément pour Kult édité en français par Ludis International sous licence Target Games

169 F

Dispo

Rarement on aura vu jeu plus bizarrement sous-estimé que *Kult*. En quatre claques magistrales, Taroticum, Les Anges de la Mort, Les Légions des Ténèbres et maintenant Métropolis, Ludis a pourtant réveillé un marché, bousculé les habitudes, affirmé sa différence.

Pourquoi tourner autour du pot ? Métropolis est un diamant : on est loin, ici, des poncifs lénifiants assénés par les auteurs de White Wolf, lesquels font brusquement figure d'aimables plaisantins. Le ton est donné dès les premières pages : "seule sa poitrine tombante n'est pas recouverte de pointes, mais ses seins sont transpercés par des anneaux desquels pendent des têtes momifiées".

Certains vont encore jouer les vierges effarouchées. Qu'ils aillent au diable : *Kult* se vend (le premier tirage est bientôt épuisé) et *Kult* se joue (on jettera pour s'en convaincre un œil aux couvertures des fanzines), tout simplement parce que c'est un bon jeu. Métropolis étant sa capitale, cet ouvrage de 168 pages se propose en cinq chapitre de vous four-

idées surgissent sans effort. La remarque reste d'ailleurs valable pour l'ensemble de l'ouvrage. Le supplément regorge d'aides de jeux, d'extraits de journaux ou de documents divers, et on reste souvent bouche bée devant la puissance d'évocation de certains passages.

C'est sombre, malsain, dérangeant et diablement bon. Le deuxième chapitre "les Structures de la

Folie", est en fait un tour d'horizon des principaux lieux de Métropolis. Evidemment, on ne cartographie pas l'infini, mais ces 30 pages donnent une idée assez précise de l'ambiance qui peut régner en tel ou tel endroit : horreur, danger, confusion, mystère, il y en a, comme d'habitude, pour tous les goûts. Et quand les auteurs du troisième chapitre, "L'Antre du Pou-

voir", s'attachent à décrire les palais des Archontes, ça devient carrément du grand art : on s'y croit, tout simplement, on se voit parcourir les gigantesques bibliothèques, gravir les escaliers titanesques, errer dans les halls majestueux...

Le rythme ne faiblit ni avec "les Rouages de la Machine", qui vous emmène de la Cité des Morts à la Mer Originelle, ni avec "les Damnés", galerie effarante de monstres plus terrifiants et inattendus les uns que les autres.

Des reproches ?

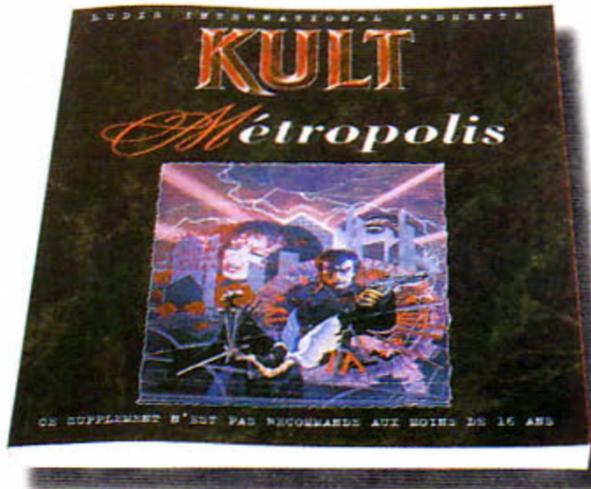
On pourra toujours en faire, avec un peu de mauvaise foi. Un ou deux scénars n'auraient pas été de trop, d'accord.

Mais ça aurait été la porte ouverte au 10/10.

Hugo Duvivier

Score : 9/10

Look : 8/10
Données techniques : 7/10
Originalité : 9/10
Qualité du texte : 8/10



nir les clés de la Cité Originelle infinie et intemporelle, mère de toutes les villes. Comment s'en servir ? C'est ce que vous expliquent les 25 premières pages de ce guide, qui passent en revue des méthodes "involontaires" (celles qui consistent à rechercher les ennuis) et des procédés plus classiques, style artefact ou portails. Indispensable, peut-être pas, mais tellement bien fait que les

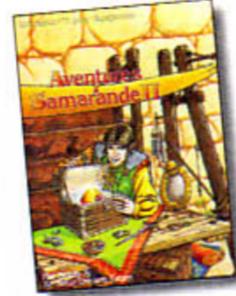
Aventures à Samarande II

Supplément au jeu de rôles Nightprowler

Asmodée

139 F

Dispo



Voici le deuxième tome de *Nightprowler* consacré à cette ville, digne complément de *l'Atlas de Samarande*. Il s'agit d'un livret de 96 pages dont une bonne moitié (60 p.) est occupée par deux scénarios.

Le premier se décompose en deux parties. Il s'agit tout d'abord pour les joueurs de subir un test qui débouchera, s'il est réussi, sur une sorte de casse du siècle. Lors de la deuxième partie, suite chronologique de la précédente, la même équipe sera à nouveau sollicitée. Toute l'habileté des personnages sera nécessaire pour venir à bout des chausse-trappes qui pavent la première partie et dénouer les fils de l'intrigue de l'ensemble afin de comprendre le fin mot de l'histoire. Du scénario classique, donc, mais doté d'explications claires, de plans détaillés, de PNJ fouillés, bref tout ce qu'il faut pour agrémenter une mini-campagne.

Le second scénario qui commence par une banale proposition de cambriolage va vite se compliquer et mettre les nerfs des joueurs à rude épreuve pour les amener à un final inattendu, à l'ambiance pour le moins éprouvante. Un scénario difficile et original. On trouve ensuite 17 pages détaillées sur la Pointe de la Flèche, un quartier de Samarande. En plus des inévitables auberges et tripots, on y trouve, initiative assez rare, une description détaillée des rues, ce qui facilite la tâche du meneur de jeu, lui évitant de tomber dans les clichés habituels. Une présentation précise des familles et des bandes qui hantent le quartier vient agréablement compléter ce tableau.

La dernière partie du supplément traite des Elfes, de leur histoire et de leur société, ainsi que de deux de leurs associations. Il est possible, grâce aux informations données, d'incarner un personnage elfe dont un exemple est proposé, en plus des différentes professions que peuvent exercer les représentants de cette race. En résumé, un supplément intéressant, toujours bien illustré, qui nécessitera néanmoins la possession de *l'Atlas de Samarande* pour être exploité pleinement.

Christophe Jouane

Score : 8/10

MÉDITERRANÉE

Jeu de plateau en français

Eurogames

290 F

Dispo



Après *Condottiere*, le Quattrocento est décidément à la mode chez Eurogames puisque paraît aujourd'hui *Méditerranée*, un

jeu qui se propose de retracer les luttes commerciales et politiques que se livrèrent de la fin du Moyen Âge à l'ère classique les puissances maritimes de l'époque : Venise, Gênes, Valence et Istanbul.



Méditerranée déborde littéralement de pions en plastique, de petits drapeaux à coller sur des hampes, de fausses pièces en carton. L'ensemble fait plutôt kitsch et nous vous conseillons de confier l'installation du jeu à votre petit frère, qui devrait s'en amuser. Après quelques tours, la manipulation des petits bateaux s'avère délicate sur une carte qui aurait gagné à être plus grande.

Sur un pareil thème, il est évident qu'une place essentielle est donnée au commerce. Celui-ci fonctionne bien et offre des possibilités tactiques intéressantes. En résumé, chaque port produit un type de marchandise et peut recevoir des denrées dans son entrepôt. Le jeu consiste évidemment à acheter des marchandises à bas prix pour les revendre au mieux dans un autre port. Plus l'entrepôt d'un port se remplit, plus les marchandises y sont vendues cher. Mais lorsqu'un joueur contrôle un port, c'est lui qui fixe le prix d'achat. Au fur et à mesure de l'avancée du jeu, on voit donc se constituer des monopoles sur les marchandises rares et la concurrence devenir combat. Vos galères, d'inoffensifs cargos, se transforment alors en navires de guerre. Mais attention, la place à bord est limitée, il faut donc choisir : attaquer ou commercer.

Que retenir de *Méditerranée* après ce bref aperçu ? Les jeux ayant une part de commerce sont nombreux et *Méditerranée* réussit, à l'aide de mécanismes simples et rapidement assimilés, à rendre ces phases intéressantes. C'est à notre avis la plus grande réussite du jeu. À l'usage, apparaissent des déséquilibres entre les différents camps et des stéréotypes tactiques qui limitent son intérêt sur le long terme.

Nombre de joueurs : 4

Durée de jeu : 1h30 à 2h00

Amaud Bailly

Score : 7/10

Le Guide du Caire

Supplément pour L'Appel de Cthulhu Années 20

Jeux Descartes

128 F

Dispo



Avec l'ouverture du tombeau de Toutankhamon, les années vingt deviennent folles de l'Égypte, porte de l'Orient et de l'Antiquité. C'est donc tout naturellement

que le Gardien des Arcanes offrira un aller simple pour le Caire à ses joueurs lassés des brumes de la Nouvelle-Angleterre ou de la grisaille européenne. Après avoir trouvé dans ce supplément les noms et les tarifs des compagnies maritimes ou ferroviaires qui transporteront les Investigateurs, le Gardien pourra leur y dénicher un hôtel sympa ou très chic, leur faire découvrir les restos à la mode et les salons où l'on cause, les conduire au zoo, les emmener au musée et même faire du shopping dans les souks...

Et Keuthoulou dans tout ça, me direz-vous ? Et bien c'est tout le problème de ce supplément, fort bien documenté, riche en informations précises et diverses, mais extrêmement pauvre en ce qui concerne l'ambiance. Les souks, les pyramides, les temples antiques et les nécropoles sont sèchement décrits sans que ce

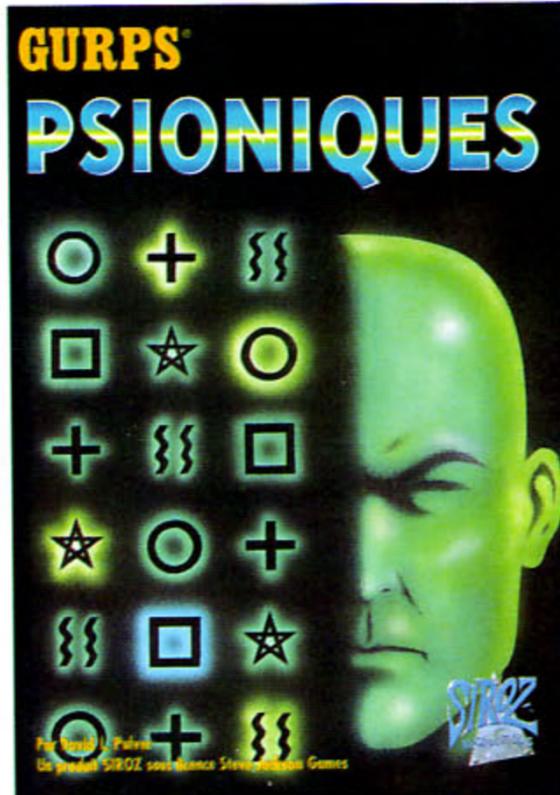
GURPS psioniques

esprit es-tu là ?

Supplément au jeu de rôles GURPS édité en français par Siroz sous licence Steve Jackson Games

139 F

Sortie prévue mi-janvier



On a du mal à imaginer, avant d'avoir ouvert ce supplément, tout ce que pourrait apporter l'ajout de pouvoirs mentaux à un univers du jeu. Abstraction faite des règles de simulation de ces pouvoirs, dignes de *GURPS*, c'est-à-dire vieillottes et complexes, on peut se plonger dans la mine d'informations que recèle cet ouvrage. La télépathie y est bien sûr disséquée, du simple envoi de message à la création de véritables réseaux de communication, de la lecture de pensée au vol de souvenir, des techniques de manipulation aux combats psi en règles. Les autres pouvoirs, telles la télékinésie, la manipulation d'énergie ou la téléportation sont également décrits en détail. Mais là où *GURPS Psioniques* prend tout son intérêt, c'est quand il explore la nature du monde psi. Les origines possibles de ces pouvoirs sont étudiées, ainsi que l'impact qu'ils ont sur la société, la politique, les sciences, les phénomènes surnaturels, la morale. On découvre des drogues pour psis, des équipements psi ou de sinistres organisations mettant ces pouvoirs à leur service. Plus surprenants encore sont les plantes psi ou les PNJs ordinateurs et télépathes.

Malgré le souci d'exhaustivité de l'auteur, on peut regretter quelques omissions, comme celle des esprits-essaims de *GURPS Aliens*, ou l'absence totale de système permettant de convertir les sorts magiques en effets psioniques, alors que la "magie psionique" est un thème courant en science-fiction.

Bien qu'apparemment d'utilité restreinte, *GURPS Psioniques* est une boîte à idées.

Même si vous n'avez jamais tenté d'introduire des pouvoirs mentaux dans vos aventures, ce supplément pourrait bien vous faire changer d'avis



Stéphane Bura

Score : 7/10

Look : 6/10

Système de jeu : 5/10

Originalité : 7/10

Qualité du texte : 9/10





Warhammer

Batailles rangées dans ton compte en banque

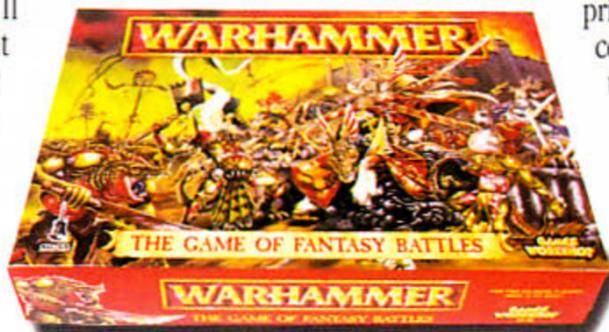
Jeu de plateau avec figurines en français édité par Games Workshop.

499 F

Dispo

Qu'est-ce qui coûte 500 francs pour moins d'une heure ? Une passe avec Lulu la Nantaise ? NON !, la dernière version de Warhammer. Il n'est plus réellement nécessaire de présenter ce jeu de combat avec figurines édité par la firme Games Workshop et dont la première édition remonte 14 ans en arrière. Que de temps a passé et que de tunes GW m'a-t-il ponctionné pendant ces 14 ans... La dernière version de Warhammer est certainement la plus achevée, la plus fluide et la plus belle de toutes. Les livrets sont tout en couleurs et magnifiquement illustrés par de nombreux dessins et photos de figurines. Les règles sont aussi didactiques que possible et guideront facilement le débutant. On voit que Sieur Rick Priestley connaît son affaire. Mais là où le bât blesse, c'est qu'avec ce que contient la boîte, on voit mal comment on pourrait jouer plus d'une heure (les quelques hommes-lézards se bastonnant avec des chevaliers issus de notre passé national ne vont pas pouvoir vous amuser longtemps, d'autant qu'aucun scénario un peu original n'est présenté). Pire encore, alors que la précédente version permettait plus ou moins de se construire une armée avec les informations données, cette fois-ci c'est terminé, on vous fait baver avec des pages entières de figurines peintes (de toute beauté) mais pour les règles, il faudra encore cracher au bassinet et acquérir l'excellent livre d'armée. Pour les petites bourses, on vous propose même des armées toutes faites, à

acheter par correspondance (les magasins vont être contents qu'on prenne bien soin de leur sucrer leur marge au passage) à des prix défiant toute concurrence. Imaginez par exemple une SUPERBE armée orc à 695 francs. Vous vous dites, à ce prix-là, ça va cartonner sec, on va leur faire voir à ces satanés elfes, je vais sacrement me faire mousser auprès de mes potes... Ben c'est-à-dire,

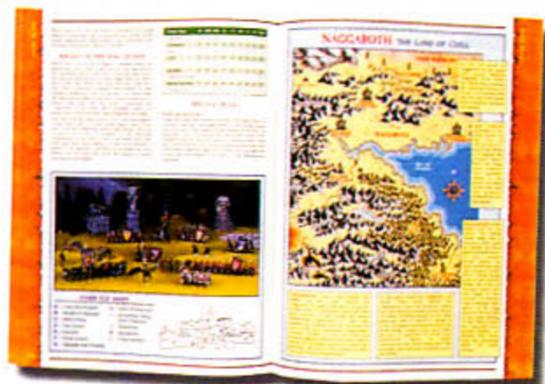


pour ce prix-là, vous aurez 9 orcs noirs, 10 gobelins sur des loups et un goblin en deltaplane. ça en jette non ??? Toutes ces figurines sur la table de votre salon, ça va être grandiose. De son côté, votre copain qui joue les elfes, il ne fait pas le fier non plus puisque pour 595 malheureux francs, il disposera d'une IMMENSE armée composée d'un elfe sur griffon et de 15 lanciers (en plastique, s'il vous plaît). Faut pas oublier non plus le guide d'armée à 120 balles, histoire de pas s'en tirer à si bon compte. Pourquoi le cacher ? Constituer une armée de Warhammer coûte cher, très cher, puisqu'il vous faudra compter au moins 4000 francs pour avoir un truc qui tient la route. Ça nous met la passe à 4620 ça ? Ben dites donc, ça a augmenté depuis 14 ans...

Grom la panse

Scores :

Pour les anciens joueurs : 3/10
Pour les nouveaux joueurs (riches) : 7/10



fabuleux potentiel fantastique soit exploité à sa juste mesure. Enfin, le Mythe lui-même est réduit à quelques éléments anodins, développés de façon plutôt caricaturale dans des propositions de scénarios aussi plates que l'électroencéphalogramme d'Azatoth. En résumé, si ce supplément pourra se révéler d'une aide précieuse aux Gardiens inspirés par l'Égypte, il ne pourra certainement pas décider les autres à faire le voyage.

Thibaud Béghin

Score : 5/10

GURPS Vampire



Supplément au jeu de rôles GURPS en français Siroz sous licence Steve Jackson Games

189 F

Sortie prévue fin janvier



GURPS Vampire est l'adaptation du jeu phare de White Wolf à la gamme GURPS. Parue en 1993, la version originale de ce supplément ne reprenait que des informations contenues dans les règles de la première édition de Vampire ou dans ses tout premiers suppléments. Vampire

étant fondamentalement un jeu d'ambiance, plein d'intrigues et d'introspections, il n'a rien gagné à voir ses règles converties au système GURPS. Alors, qu'est-ce qui pourrait bien vous pousser à acheter ce jeu ?

L'attrait majeur de GURPS Vampire est que c'est là un produit fini. Il contient toutes les informations nécessaires à l'incarnation d'un vampire dans le Monde des Ténèbres ou dans un univers comparable. L'auteur a pris grand soin d'éviter l'emploi du conditionnel et les allusions imprécises, si prisés par White Wolf, pour nous décrire de façon précise la société vampirique. Les 192 pages (au lieu des 128 habituelles) fourmillent d'informations sur l'histoire des vampires, leurs clans, leurs pouvoirs, leurs coutumes et, bien sûr, leurs quêtes. On peut cependant regretter que le changement de maquette ait vu la quasi-disparition de la marge, caractéristique de GURPS, où auraient pu être présentés des détails pratiques ou des digressions. En contrepartie, GURPS Vampire innove en offrant des idées de campagne et un scénario introductif original. Ce jeu est destiné à ceux qui désirent se faire une idée claire de la vie d'un vampire dans le Monde des Ténèbres sans trop bourse délier. En cela, c'est une parfaite réussite et, si l'univers vous séduit, il existe même des règles de conversion pour adapter les suppléments de White Wolf plus récents.

Stéphane Bura

Score : 8/10

Caerns : Lieux de Pouvoir

Supplément au jeu de rôles Loup-Garou en français Hexagonal sous licence White Wolf

153 F

Dispo



Les Caerns sont aux garous ce que les Nodes sont aux mages : des lieux sacrés, gorgés d'énergie mystique, qu'il faut défendre et protéger. Quatorze tribus, quatorze Caerns, les auteurs de ce supplément ne



sont pas cassé le crâne avec des questions existentielles. Et c'est parti ! On déroule la liste en suivant un format immuable : données techniques, géographie (avec un petit passage sur l'Umbrabra), histoire, personnalités du sept et idées d'histoire avec parfois, quelques petits machins supplémentaires. Les auteurs

ne sont jamais les mêmes, ce qui explique la qualité variable des chapitres : oui pour les Arpenteurs de Casablanca, par exemple, et "bof" pour les Rongeurs d'Os de Washington D.C., même si tout ça reste une question de goût. Bien sûr, on fait le tour du monde (Tibet, Allemagne, Alaska, Australie...) et on voit du pays, mais les yankees restent d'incurables chauvins : quatre Caerns aux États-Unis, rien du tout en Amérique du Sud. Z'avez une dent contre l'Amazonie ? Autre chose : les caractéristiques des PNJ du Caern s'étalent à chaque fois sur 3, 4 ou 5 pages. Multipliez par 14 et ça vous en donne facile une bonne cinquantaine. Vous n'auriez pas préféré d'autres Caerns à la place ? Moi si, en tous cas. D'un autre côté, ces "lieux de pouvoir" sont quasiment prêts-à-jouer, et permettront au Conteur de concocter sans trop se fouler un bon paquet d'aventures tenant la route. La traduction est honnête, les illustrations carrément médiocres (même si la couv' est sympa) et à moins d'un franc la page, l'investissement reste conseillé pour tout MJ de *Loup-Garou* qui se respecte.

Thierry Rousselet

Score : 6/10

Constantinople by Night

Supplément en anglais pour *Vampire : The Dark Ages*



White Wolf
95 F environ
Dispo



Dieu que cette couverture est laide ! Le Loup Blanc aurait-il oublié son sens artistique dans une oubliette byzantine ? Quoi qu'il en soit, *Constantinople by night*, après un *Storyteller book of secrets* de courte mémoire, arrive à point nommé pour sau-

ver *Dark Ages* de l'"oblivion". Comme d'habitude, c'est un peu indigeste et on a du mal à comprendre comment tout cela peut être joué tel quel. Au sommaire de ces 125 pages : un historique de la ville et de son pendant vampirique, une description de Constantinople (c'est un peu là que le bât blesse : pas assez visuelle, pas assez d'anecdotes... bref, ratée), de nombreux personnages, des coteries et trois misérables, voire pathétiques, pages d'idées de scénarios... Bourrée de références symboliques et de visions oniriques, où les religions médiévales se teintent d'hérésies cainites, Constantinople séduit aussi par son organisation vampirique, où les lignées de trois mathuselahs malades (un Toréador, un Ventrué et un Tzimisce) baignent dans l'attente d'une apocalypse quasi imminente : la IV^{ème} croisade, fomentée par quelques Inconnus vengeurs. Les thèmes sont intéressants, plutôt adultes (on sort enfin de la logique amour-douleur-rédemption) et →

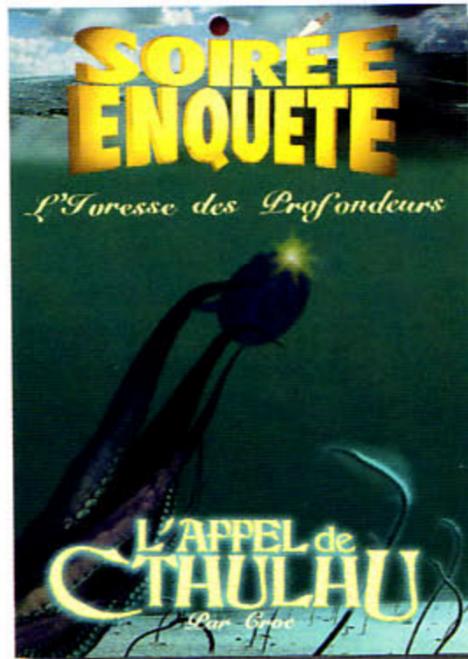
L'IVRESSE DES PROFONDEURS

nessie, puisque je vous le dis !

Soirée enquête
édité par SPSR.

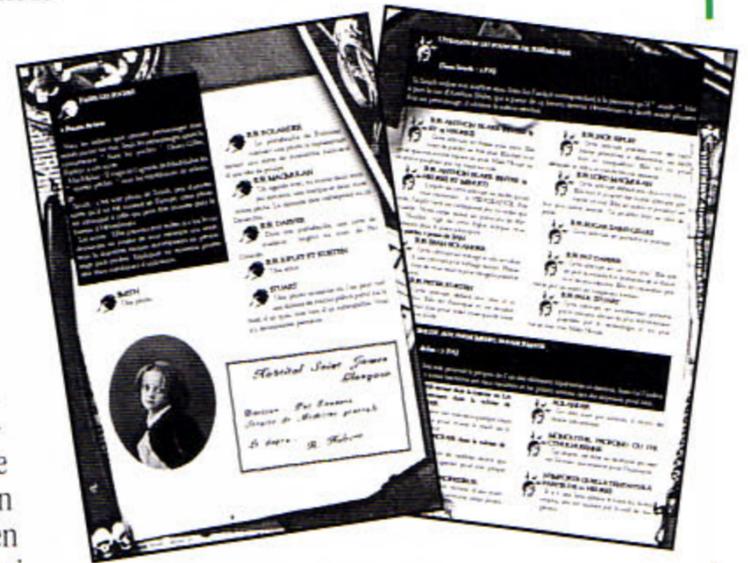
120 F

Dispo

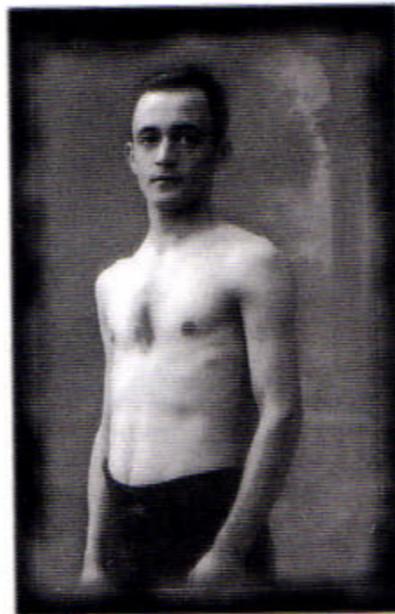


La nouvelle *Soirée Enquête* de S.P.S.R. nous propose de vivre une aventure palpitante dans l'univers de *l'Appel de Cthulhu*. Les joueurs (au nombre de 8, sans compter l'organisateur) sont conviés par un excentrique professeur de cryptozoologie (la science des animaux inconnus) à découvrir la véritable nature du monstre du Loch Ness, en parcourant le lac dans un bathyscaphe expérimental. Les invités ont été triés sur le volet et tous se préparent à une soirée riche en rebondissements. On retrouve donc l'inventeur du submersible (un scientifique passionné), l'ingénieur qui s'occupe de son bon fonctionnement (et qui va avoir bien du travail), le bras droit du professeur (qui est aussi l'organisateur de la *Soirée Enquête*), un journaliste toujours prêt à se jeter sur un scoop (surtout s'il a trait au surnaturel), un médium haut en couleur (qui joue autant de la boule de cristal que du poker), un athlète

professionnel (héros de la résistance alliée durant la guerre de 14), un lord écossais respectueux de son pays (de son loch et de son monstre), un médecin (toujours utile lorsque rôde le criminel) et un dilettante anglais (mécène et financier de l'aventure). Quelques minutes après le départ, un terrible événement va frapper le navire et plonger tous les protagonistes dans une situation que je ne souhaiterais pas à mon pire ennemi (celle d'être bloquée à quelques dizaines de mètres sous l'eau avec un assassin). Les événements vont ensuite se précipiter puisque le monstre, les créatures du mythe et de curieux engins sous-marins viennent jeter le trouble dans cette situation déjà bien confuse. Comme toutes les *Soirées Enquêtes* de S.P.S.R., l'aventure est facile à mettre en place et il vous suffira de quelques photocopies pour que la soirée commence. Les divers systèmes de



jeu proposés permettent de simuler les actions que les joueurs ne peuvent eux-mêmes jouer devant les autres invités (fouille des pièces, actions physiques, utilisation de pouvoirs spéciaux). L'organisateur aura donc à la fois le rôle de l'animateur et du maître de jeu (comme dans une partie de jeu de rôles sur table), et trouvera certainement quelques minutes pour jouer avec brio son rôle et ainsi inciter les autres joueurs à faire de même. Si ce rôle de « monsieur Loyal » vous tente, courez acheter *l'Ivresse des profondeurs*, rassemblez 8 amis et plongez dans les profondeurs du Loch Ness à la recherche du monstre... et du meurtrier.



Score : 8/10

Louis Becquelin

Look : 7/10
Système de jeu : 9/10
Originalité : 8/10
Qualité du texte : 7/10

L'HÉRITIER DE L'EMPIRE

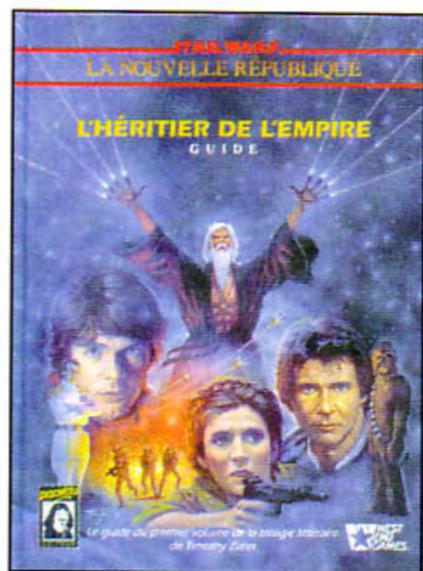
CE QUE VOUS N'AVEZ PAS VU AU CINÉ !

Supplément en français pour *Star Wars*

159 F

Dispo

édité par Jeux Descartes sous licence West End Games



Et hop, un nouveau guide pour *Star Wars* ! L'objet est comme ses petits frères déjà parus : 144 pages, maquette habituelle, dessins agréables... Mais la couverture n'est pas une image de film ? Éh oui : ce guide vous propose de jouer après la Bataille d'Endor, la mort de Palpatine et la chute de l'Empire. Et ça, on l'a pas filmé ! Par contre, Timothy Zahn, auteur de SF, a écrit cette suite dans un livre intitulé *L'Héritier de l'Empire*. Ce supplément est un guide exhaustif sur la galaxie et la situation telle qu'elles sont décrites dans ce roman. La lecture de ce dernier s'impose d'ailleurs !

L'ouvrage est fait de manière à ce que le meneur de jeu ait en main avec le livre de base tout, tout, tout le background. Théoriquement, il est ainsi possible, avec ce guide, de rattrapper son retard et de s'initier à *Star Wars* en jouant cinq ans après la victoire de l'Alliance.

Contrepartie de cette attention louable : les fans du jeu se tapent une tripotée de déjà-vu.

Le supplément est découpé en grandes sections : primo, un topo historique. Il décrit la création de la Nouvelle République, son fonctionnement et ses dirigeants. Vient ensuite un chapitre équivalent sur les vestiges de l'Empire et ses nouveaux chefs : le Grand Amiral Thrawn et Joruss C'baoth, clone d'un ancien Jedi du Côté Obscur. Le dernier protagoniste important, la pègre galactique, a aussi droit à toute une section. Elle rompt d'autant plus l'opposition Empire/Nouvelle République que son influence s'est renforcée. Elle pose un problème à l'Alliance : comment condamner aujourd'hui, ceux qu'elle recrutait autrefois ? Reste des chapitres inévitables : planètes, extraterrestres, matos, véhicules et vaisseaux. On y trouve autant de grands classiques que d'inédits propres à *L'Héritier de l'Empire*. Tout ce travail de description est effectué avec une minutie et un souci du détail exemplaire : du beau boulot.

Conçu pour donner un nouvel élan à l'univers de *Star Wars*, ce supplément pose un problème : il décrit avec brio la nouvelle situation, mais n'apporte aucune information sur le rôle que vont y tenir les joueurs ? Après la lecture de tout ce matériel, on a du mal à savoir de quelle manière l'utiliser et comment y faire évoluer des rebelles moyens. Un défaut majeur, qui fait de cet ouvrage un sourcebook irréprochable, mais qui n'aura d'utilité pour des rôlistes qu'avec les scénarios de la série *Campaign of the Dark Stryder*, qui l'utilisent en toile de fond. Malheureusement, ils ne sont pas encore traduits...

7.7

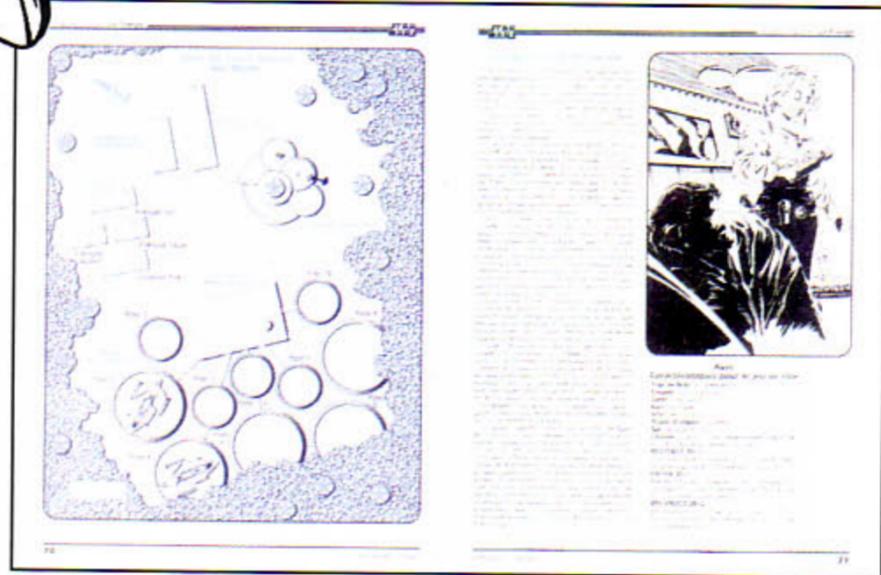
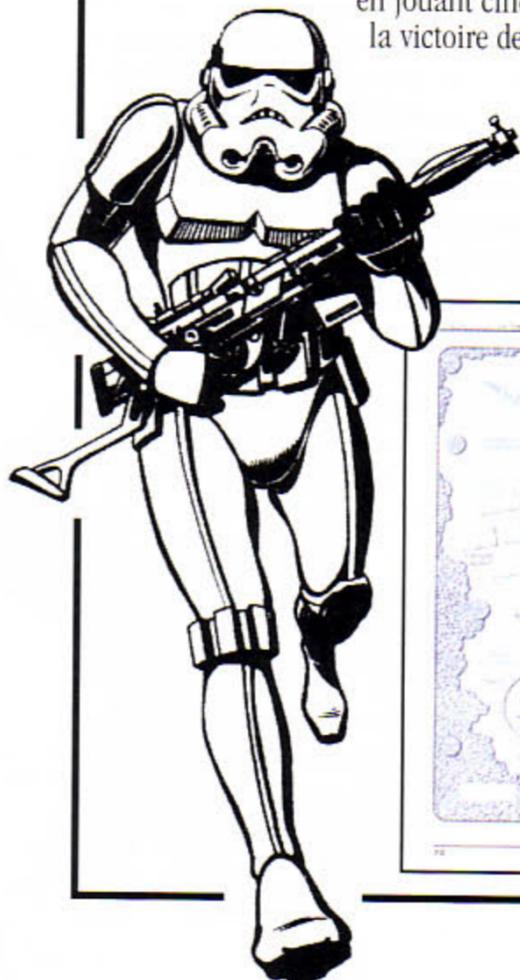
Score : 5/10

Look : 5/10

Données techniques : 6/10

Originalité : 6/10

Qualité du texte : 6/10



← demandant avant tout un amour immodéré de la ville et de sa civilisation (qui n'a rien à voir avec les mille et une nuits...). Ce supplément a aussi le mérite d'être un très bon modèle pour façonner des chroniques : les MJ peuvent désormais aborder le Moyen Âge de façon originale, chose que le jeu de base ne permettait pas, faute de détails. *Dark Ages* trouve enfin son rythme et, surtout, son identité. On a failli avoir peur...

Hugo Duvivier

Score : 6/10



Le nouvel apocryphe

Supplément en français pour *Warhammer*
Jeux Descartes sous licence Games Workshop.

149 F

Dispo.



Ce nouveau supplément pour *Warhammer*, le jeu de rôles (WHJDR) est un melting-pot d'articles plus ou moins intéressants issus de très anciens numéros de *White Dwarf*.

Le résultat est vieillot et décousu mais à part ça, un maître de jeu extrémiste de WHJDR pourra peut-être trouver quelques pages qui l'intéressera. Tout d'abord, sortant du lot, on appréciera les règles sur la noblesse et les carrières qui s'y rattachent ainsi qu'un petit précis sur le statut social en général (les personnages-joueurs appartenant à la plèbe verront d'un bien mauvais oeil ce que leur maître de jeu va découvrir). On pourra ensuite se pencher sur la vie des danseurs de guerre elfes sylvains à l'aide d'un scénario, d'une nouvelle carrière et d'un background fort détaillé, le tout ordonné de façon logique et pédagogique. Le contraire du reste de l'ouvrage quoi... Vers la fin, une description d'une sorte de "bateau de croisière" du monde de *Warhammer* jette une pincée d'originalité sur cette soupe bien mal épicée. Pour le reste, cela va du médiocre au mauvais, en passant par tous les poncifs des suppléments "génériques" : liste d'objets magiques à rallonge, rencontres bâclées en deux pages, nouvelles classes de personnage (appelés ici "carrière"), options de combat dont tout le monde s'est très bien passé depuis des années, etc. De tels ajout auraient peut-être été intéressants s'ils avaient été inclus dans le jeu de base mais tombent ici bien mal à propos. Le pompon étant je crois la nouvelle carrière de bouffon destiné aux personnages-joueurs gnomes et qui permettra d'acquérir facilement les compétences de bouffonneries, jonglerie et pitreries. La traduction est correcte si l'on excepte quelques néologismes de fort mauvais goût, comme "l'apprivoiseur", ami des animaux s'il en est. Côté look, par contre, l'ancienneté des dessins couplés à leur médiocre reproduction laisse un arrière goût de bâclé du plus triste effet mais très en accord avec l'ensemble du produit.

CROC

Score : 4/10



BattleTech

Jeu de cartes à collectionner
Wizard of the Coast

Starter 70 F (50 cartes) et Booster 18 F (15 cartes)
Dispo



À la parution de chacun de ses nouveaux jeux, WotC semble vouloir résoudre la quadrature du cercle : comment créer un jeu de cartes populaire dans l'ombre de *Magic* ?



Avec *BattleTech*, la démarche est totalement différente de celle qui a présidé à la conception de *Netrunner*. On ne cherche plus les concepts novateurs. On veut du solide, du classique, quelque chose qui n'effrayera ni les nouveaux venus, ni les habitués.

BattleTech simule l'affrontement d'armées de gigantesques robots de combat dans l'univers futuriste développé par FASA (dans un jeu de plateau et un jeu de rôles). Le but du jeu est d'épuiser la réserve de son adversaire, celle-ci étant représentée par son paquet de cartes. Les robots qui s'attellent à cette tâche sont mis en jeu à l'aide de cartes de ressources de différents types. Les ressources produites servent également à payer le coût d'activation de cartes ayant des effets spéciaux (influant la plupart du temps sur le déroulement des combats).

Si ce jeu ressemble beaucoup à une version épurée de *Magic*, débarrassée de tous ses problèmes de synchronisation d'effets, il s'en distingue par certaines innovations intéressantes - telles la possibilité de payer ses cartes en plusieurs fois, d'attaquer n'importe quelle carte en jeu ou de faire plusieurs attaques par tour. Toutefois, les règles ne sont pas exemptes d'imprécisions, malgré le ton didactique employé et les nombreux exemples.

Le plus gros reproche que l'on puisse faire à *BattleTech* concerne la piètre qualité de la composition et des dessins des cartes. On est loin ici des efforts fournis dans ces domaines pour *Netrunner* ou *Mirage*. C'est d'autant plus étonnant que *BattleTech* est manifestement destiné en priorité aux fans des jeux de FASA, qui sont habitués à de plus beaux produits.

Stéphane Bura

Score : 6/10

Arwoor

Supplément en français pour le jeu de rôles *Thoan*
Jeux Descartes



139 F
Dispo

Le premier supplément tant attendu pour *Thoan* est enfin entre mes mains. Les fans du jeu de base ne seront pas déçus par son contenu. Bien qu'il ne comporte que 120 pages, il fourmille d'informations et s'articule autour de la campagne d'Arwoor qui occupe les 80 premières pages de l'ouvrage. C'est une campagne très riche, variée, qui permet de découvrir l'énorme potentiel ludique du monde à étages et qui

Dark Age, Feudal Lords

un monde si sombre...

Jeu de cartes à collectionner édité en français par Jeux Descartes et en anglais par FPG.

Starter environ 80 F et boosters environ 20 F.

Dispo

Le nouveau jeu de cartes à collectionner de chez FPG (leur jeu précédent n'était autre que le superbe *Guardians*) se déroule dans un monde post-apocalyptique qui semble avoir été conçu avec soin.

Les gangs de tous types s'y livrent une guerre sans merci avec grands renforts d'armes blanches et de quelques armes à feu qui ont survécu à la catastrophe. Il n'est d'ailleurs pas étonnant que le jeu de rôles *Dark Age* sorte dans les mois qui viennent.

Il y a en effet de la matière pour bien des aventures! Côté look, rien de très nouveau chez FPG : c'est superbe. Comme système, ce n'est pas innovant non plus : un jeu de cartes à collectionner comme un autre.

Pas mieux, ni moins bien, juste un de plus. Le système de combat (le centre du jeu) est très plaisant et ferait un très bon système de jeu de rôles.

Je ne pense pas me tromper en affirmant dès maintenant qu'il sera utilisé, avec quelques modifications pour le jeu de rôles à venir. Le tout est agrémenté d'un grand nombre de jets de dé qui augmente encore le côté aléatoire déjà très présent dans les jeux de cartes.

Tout cela ressemble fort à un jeu de plateau "d'apéritif" et on ne voit pas bien comment constituer un deck intéressant.

Côté relecture par contre, des petites erreurs entachent une oeuvre pour l'instant très convenable. Des exemples faux dès les premières pages et une phrase importante totale-



ment évincée y sont certainement pour quelque chose*. Le tout reste cependant très lisible et compréhensible dès la première lecture (ce qui est rare pour un jeu de cartes). Là où il y a problème, c'est quand on compare l'édition française et l'édition américaine du point de vue des règles et des textes figurant sur les cartes.

Il ne s'agit pas seulement d'une transcription mot à mot (on a l'habitude).

Oh que non, c'est bien à un travail bâclé auquel on a affaire**. L'étendue des dégâts n'est cependant pas catastrophique puisqu'à

peine une dizaine de cartes sont fausses. Ca fait quand même désordre.

J'avoue avoir bien rit, mais ce ne sera peut-être pas le cas d'un acheteur attiré de prime abord par le look du jeu et qui finira par être un peu déçu.

* Comme on est pas chiens, on vous le file ce paragraphe : aucun joueur ne peut attaquer avant le troisième tour de jeu. Rejouez donc, ça n'a rien à voir!

** En fait, il semblerait que ce soit FPG qui ait un peu merdé : ils n'ont envoyé qu'une version non débuggée au traducteur français. Il n'a donc fait que ce qu'il pouvait pour rendre le tout jouable.



Scores :

Version américaine 6/10
Version française 5/10

Look : 9/10
Système de jeu : 6/10
Originalité : 5/10
Clarté des règles : 6/10 vo 4/10 vf

Le Livre des Monstres (vol.) 1

et blam, - 580 dés de SAN dans les mirettes !

Supplément en français pour l'Appel de Cthulhu
édité par Jeux Descartes sous licence Chaosium

89 F

Dispo

Harg ! Un bestiaire pour l'Appel de Cthulhu ! Complétant

les règles de base, il décrit des créatures supplémentaires, utilisables à toutes époques. Soixante-dix entités se succèdent donc au fil des pages, toutes issues de nouvelles lovecraftiennes, mais aussi des scénarios parus à ce jour. Un gros travail de compilation, fait avec le plus grand sérieux. Une classification des différentes créatures (Grands Anciens, Avatars, Races de serviteurs...) permet de mieux les appréhender et de comprendre les rapports qu'elles entretiennent entre elles. Une fois cette mise au point effectuée, on lâche les bestioles : elles sont toutes introduites par un extrait de Lovecraft ou de ses héritiers, avec références bibliographiques à l'appui. Cela permet de lire la nouvelle (quand elle a été traduite en français !) pour se faire une idée plus précise du monstre.

Les descriptions détaillent l'apparence physique, les éventuels cultes voués à l'abomination, puis ses lieux de résidence ou d'invocation. Viennent ensuite ses différents pouvoirs, modes d'attaque et caractéristiques chiffrées. Le tout est parfois complété par un paragraphe intéressant, où apparaissent des informations secondaires : dans quel état sont retrouvées les victimes du monstre ?

Est-il lié à un objet spécial ?



Autant de détails qui sont des aides précieuses pour écrire des scénarios. Tout cela est bien fait, présenté sous une maquette claire et aérée.

De plus, le classement alphabétique des créatures et l'index, rendent l'ouvrage très pratique. Alors qu'on pouvait redouter un manque de variété, les créatures constituent un panel assez diversifié : plantes, humanoïdes, formes spectrales, créatures tentaculaires et j'en passe... Toutes avec des particularités et des comportements propres, du Dieu Sans Visage (un genre de sphinx mystérieux) aux Wendigos. Qui dit bestiaire, dit illustrations. Dans l'ensemble, tout va bien. Les dessins sont classiques et sobres, dans la plus grande tradition du jeu (jetez un oeil au Byatis !). Mais certains font un peu amateurs et gâchent considérablement le plaisir du lecteur. Au final, un bon produit, illustré correctement et bien traduit. C'est intéressant et très pratique. Mais le livre de base contient déjà suffisamment de monstres susceptibles d'animer de nombreux scénarios. Alors, à moins d'être fan, ce bestiaire est-il indispensable, voire simplement utile ? Pas forcément...

7.7

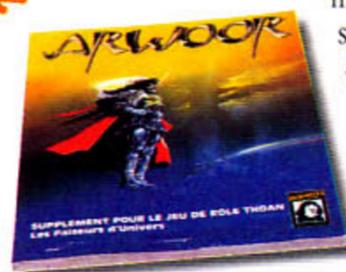
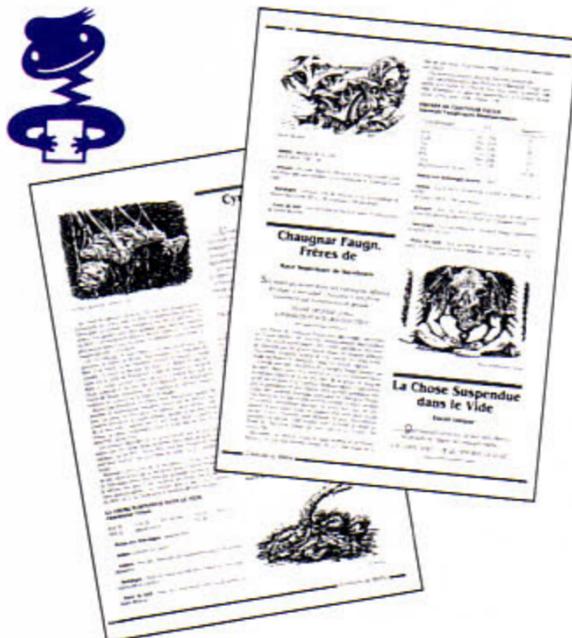
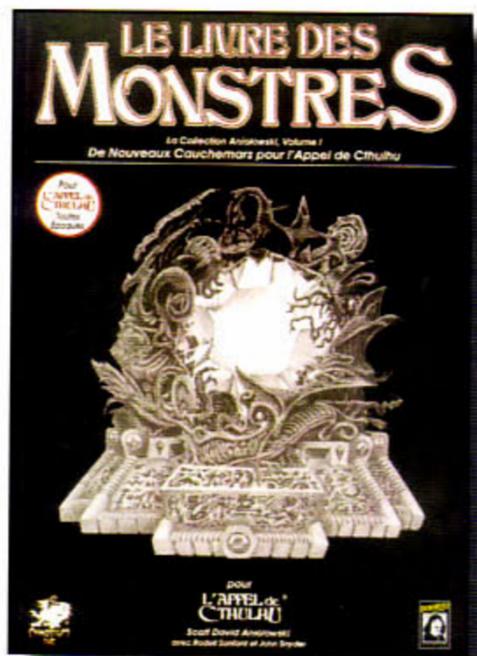
Score : 6/10

Look : 6/10

Données techniques : 7/10

Originalité : 5/10

Qualité du texte : 7/10



mêlera le destin des personnages-joueurs avec celui du Thoan Arwoor que l'on nomme aussi le Tortionnaire ou l'Obscur (tout un programme). Comme tous les premiers suppléments, les 40 pages

restantes sont composées d'aides de jeu plus ou moins utiles. A vrai dire, on se serait bien passé des tables de rencontres qui transforment toujours les longs déplacements en suites de combats interminables. Personnellement, je me serais aussi bien passé des conseils de sonorisation des parties (mais c'est vraiment une question de goût). Le nouveau bestiaire est correct, représentant bien la variété des espèces présente sur ce monde. On trouve aussi de nouveaux personnages à incarner et j'ai particulièrement apprécié les nouvelles tribus indiennes qui rendent le rôle des amérindiens encore plus riches, bien qu'ils soient déjà, à mon avis, un des rôles les plus intéressants et originaux à incarner (sans tomber dans le " délire " des créatures trop différentes de l'humain moyen). La mise en page de l'ensemble est irréprochable ainsi que la qualité des illustrations (encore que, comme pour le reste, il faut avoir apprécié le jeu de base pour aimé le look de cette extension). Un seul petit défaut, pour faire bonne mesure, je trouve que la qualité de la couverture ne fait honneur ni à son contenu, ni à son auteur qui nous avait gratifié de superbes oeuvres pour le jeu de base et pour l'écran. Dommage, on est passé pas loin du zéro-défaut. Ah si, une dernière chose: qu'il ne se passe pas trop de temps entre le supplément et le suivant, le monde à étage étant assez riche pour faire vivre à vos personnages bien d'autres aventures.

CROC

Score : 8/10

Diablo



Jeu informatique
Blizzard
environ 350 francs
Dispo.

« Vous voyez, c'est un jeu de rôles. La preuve, on peut changer les vêtements et les armes du personnage ».



Cette phrase, assénée comme un des dix commandements par un des créateurs de DIABLO prouve, s'il en était encore besoin, que tous les créateurs de jeux vidéos nous

prennent pour des cons. DIABLO n'est PAS un jeu de rôles, et de loin, puisqu'il ressemble plus à une version dark de Gauntlet qu'à une expérience vraiment role-play. Mais attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : DIABLO est

le meilleur jeu de cette fin d'année, et autant vous le dire tout de suite, il vous plaira. Le principe est simple puisque vous incarnez un héros qui visite des donjons créés aléatoirement par l'ordinateur. Cela peut sembler limitatif mais l'ambiance est tellement forte que l'on oublie rapidement que seul le fer et la boule de feu

ROGUE





scelleront votre destinée. Le tout est réalisé avec une perfection déjà perceptible dans le dernier produit de chez Bliz-

zard (*Warcraft II*). La prise en main est aisée mais pouvoir maîtriser correctement vos sorts et objets magiques est plus difficile, surtout après avoir monté quelques niveaux. Tout objet avec lequel on peut interagir est entouré d'un halo rouge lorsque le pointeur de la souris passe dessus. Votre personnage est représenté par une belle icône qui trône au centre de l'écran dans un décor en 3D isométrique du plus bel effet. La lumière qui entoure le personnage ne laisse découvrir que quelques mètres autour de lui et permet aussi de rendre translucide les murs qui le cacheraient. Pour ajouter encore au raz-de-marée que ce logiciel va provoquer, signalons que le jeu permet de rejoindre, sur Internet, d'autres aventuriers pour guerroyer ensemble. Autant dire que c'est France Télécom qui va être content...

Croc

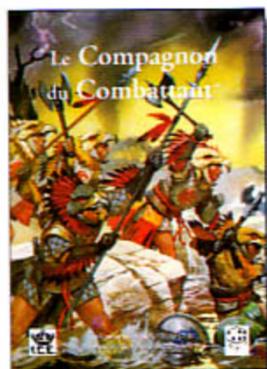
Score 8/10

Le compagnon du combattant

Extension au système de jeu Rolemaster
Hexagonal sous licence I.C.E.

136 F

Dispo.



Si comme moi vous aimez le plaisir simple et pur de jouer un guerrier qui trépigne lorsque les mages préparent leurs sorts et frémit à l'idée de se lancer dans la bataille, ce supplément est pour vous. Entre autres trésors, on peut citer de vraies nouvelles armes (mar-

teau de bataille, tebuje...), de nouveaux types de coups critiques (déchirement, bourrade...), une version révisée des critiques appliqués aux grandes et très grandes créatures et enfin une liste impressionnante de nouvelles compétences, toutes plus indispensables les unes que les autres.

Ce merveilleux supplément propose en outre des « lots » de background pour vos personnages. Grâce à ces lots, vous pourrez affilier votre cher guerrier à une école particulière, le spécialiser dans un style d'escrime bien à lui qui s'avérera plus performant contre tel ennemi et moins efficace contre tel autre. Nous voyons également quelques nouveaux procédés de combat, la modification du B.O. selon le nombre d'adversaires en lice, les malus dus aux hémorragies sont revus et corrigés...

Le seul regret que j'ai pu avoir en compulsant cet ouvrage... Eh bien, c'est que mon personnage favori n'a pas plus de points de développement qu'avant et qu'il devra donc se passer de toute cette pléiade de géniales innovations.

La version française de cette extension ne devrait décevoir personne, c'est la même chose que la V.O.: même maquette, mêmes illustrations. Le tout dans un style assez rigide et dénué de fantaisie mais avec *Rolemaster*... On n'est pas là pour rigoler.

Crom.

Score: 8/10

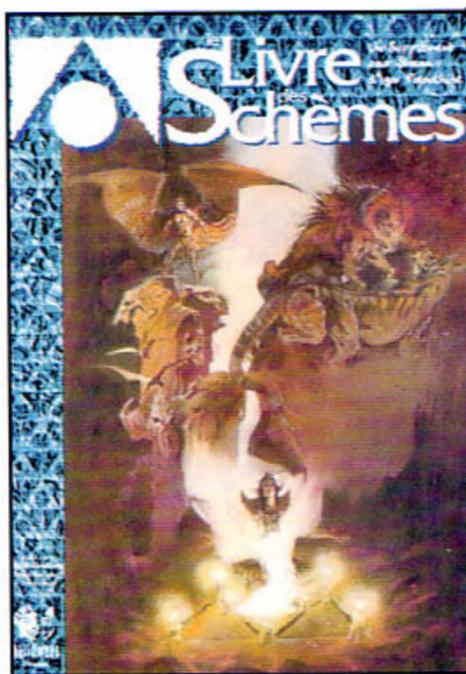
Le Livre des Schèmes

tout ce que vous devez savoir sur la magie de SHAAN

Supplément au jeu de rôles Shaan
édité par Halloween Concept

99F

Sortie prévue le fin décembre



magiciens tentent d'invoquer, de maîtriser et d'altérer.

Pour ce faire, ils emploient des schèmes (sorte de représentation symbolique des éléments) qu'ils prononcent et combinent pour produire toutes sortes de sortilèges. La puissance d'un sortilège dépend de la puissance des schèmes employés. L'effet d'un sortilège dépend quant à lui de la nature et des combinaisons des schèmes. Si ce système de magie permet au magicien de créer ses sortilèges, de nombreux autres « grands classiques » lui sont proposés.

Jusqu'à présent, les rôlistes qui avaient jeté leur dévolu sur Shaan devaient se débrouiller sans un aspect fondamental de leur univers préféré : la magie. L'intention de l'auteur était de ne pas ouvrir tout de suite aux joueurs la difficile carrière de magicien. Intention louable, certes, mais qui privait les maîtres du jeu d'informations capitales. Heureusement, *Le Livre des Schèmes* arrive à point nommé pour combler les espérances de chacun.

Ce supplément, donc, est uniquement consacré à la magie. Et pour le coup, il fait plutôt bien le tour de la question.

La première partie de l'ouvrage est consacrée à des considérations générales sur la magie : son histoire, les principes de base qui la régissent, les écoles itinérantes et clandestines qui l'enseignent, les règles de vie auxquelles obéissent les magiciens, la répression du Nouvel-Ordre, etc. Le joueur trouvera ensuite comment créer l'école de magie de son personnage. Quelques écoles sont données en exemples.

La deuxième partie du *Livre des Schèmes* présente la magie la plus pratiquée en Héossie : la magie nomoï. Inventée et introduite par les Nomoï, elle supplanta jadis la magie antique. Elle utilise l'énergie des trihns, que les

Vient ensuite la magie antique. Cette magie ancestrale permet d'invoquer et d'employer les fantômes de personnages historiques. Plus précisément, elle permet aux trihns qui incarnaient la personne choisie de se matérialiser à nouveau pour produire un simulacre de cette personne. Le « fantôme » n'est pas tangible, mais peut, comme les spectres nécosiens, agir sur la réalité. Sur le même principe, le magicien peut invoquer des animaux ou des objets mythiques pour peu qu'ils soient présents dans l'imaginaire des Héossiens. Une foule de fantômes prêts à être invoqués est présentée dans le livre. Le des-

criptif de la magie des limbes, la redoutable magie des nécosiens, conclue le *Livre des Schèmes*. Imaginée jadis par un puissant magicien nécosien, cette magie inspirée de la magie nomoï consiste en une liste de sortilèges morbides qui causeront bien des frayeurs aux joueurs.

Tout cela concourt à faire du *Livre des Schèmes* un supplément riche, complet, indispensable.

Pierre-Henri Povel

Score : 8/10

Look : 8/10
Données techniques : 8/10
Originalité : 6/10
Qualité du texte : 7/10

Le Seigneur des Anneaux : les Sorciers

Jeu de cartes à collectionner en français

ICE

60 F le starter (60 cartes) et

18 F le booster (15 cartes)

Dispo



Ah voilà ! C'est fait. Après *Dark Age*, *Guardians* et *Mythos*, *Middle-Earth* a droit à son relookage franchouillard. Ne soyons pas bégueule : la traduction du Seigneur des Anneaux, le livre, est une des plus belles traductions jamais réalisées (mais si : Fondcombe, Sam Sagace et tout ça...). Le jeu de cartes des Terres du milieu bénéficie donc d'une trad impeccable, qui ne remet pas en question l'intégrité du jeu - c'était le plus important. Vous y incarnez l'un des cinq Istaris, ou magicien, envoyés par les Valars pour stopper Sauron. Vous devrez monter une

compagnie, l'envoyer chercher des objets et rallier des factions dans les Terres du Milieu, puis appeler le conseil pour empêcher Sauron de gouverner le monde (vous pouvez aussi détruire l'anneau, mais c'est une autre histoire). C'est de loin le jeu de cartes le plus beau (illustrations d'Angus McBride et John Howe, s'il vous plaît) et le plus complexe du marché : bourré de petites règles et de comptes d'apothicaires, il fait la part belle aux stratégies à court terme et aux prises de risques. Deux gros inconvénients tout de même : d'abord l'emploi des dés (2D6) - les jeux de cartes sont déjà suffisamment hasardeux pour ne pas, en plus, risquer de voir s'effondrer ses tactiques sur un misérable jet de dés (et ça arrive très souvent...). L'absence de plateau de jeu ensuite - une seule partie suffit pour se rendre compte que le jeu aurait gagné en jouabilité s'il avait été présenté sous la forme d'un jeu de plateau, ce qui n'a d'ailleurs pas échappé à l'éditeur allemand. Cela dit, et malgré sa première extension démesurée, le jeu est si fidèle à l'univers de notre hobbit préféré que tous les accros de Tolkien y joueront avec bonheur : c'est long, très long, pointilleux et éprouvant pour les nerfs. Mais, après une ou deux parties passées à patauger dans la boue près du Mont du Destin, vous deviendrez un as des Terres du Milieu.

Thierry Rousselet

Score : 6/10

Des pourris et des ombres

Scénario pour le jeu de rôles *Shadowrun*

Jeux Descartes

99 F

dispo.



Ce scénario pour *Shadowrun* est un modèle du genre. Parfait pour les débutants qui n'ont pas froid aux yeux et qui veulent découvrir cet univers de la façon la plus réaliste et la plus mortelle possible, il est aussi sacrément coriace pour les joueurs expérimentés (pour une fois, leur parano risque de leur sauver la vie). Le cocktail qui a fait de *Shadowrun* un jeu « culte » est rassemblé en quelques pages. Des PNJs à la limite du crédible mais toujours hauts en couleur, des situations qui feraient passer *Die Hard* pour un remake de *Blanche Neige* et, comme toujours, de la magie et

des métahumains comme s'il en pleuvait, mais toujours associés harmonieusement au monde très cyberpunk de *Shadowrun*. L'intrigue, sans en dévoiler trop, entraînera les joueurs dans une enquête visant à les disculper d'un meurtre qu'ils n'ont pas commis (un peu comme Jo le chien policier). Le summum du scénario est constitué par la rencontre des PJs avec un chef de gang très très spécial et qui devrait faire date dans leur mémoire. Côté défauts, il faut bien avouer que, comme toujours dans un scénario de Nigel Findley (l'auteur), les adversaires des personnages-joueurs et les situations auxquels ils sont confrontés demande souvent une sacrée chance, une parano à toute épreuve ou des personnages surpuissants (et câblés un max, c'est un minimum). Il est simple de diminuer un peu la valeur des jets à réussir dans certaines situations et baisser légèrement les caractéristiques des « goons » les plus nombreux. Pour les PNJs, le mieux serait de les laisser tels quels, les joueurs apprenant en les rencontrant, qu'ils ont encore du chemin à faire pour atteindre leur niveau d'expérience et de puissance. La traduction est de fort bonne facture, comme toujours pour cette gamme (comme toujours chez Jeux Descartes si l'on excepte le « faux pas » de *Dark Age*) et la mise en page, très proche de la version originale, permet une lecture rapide et un arbitrage aisé.

CROC

Score : 7/10

Les Pierres Elfiques

CD d'ambiance pour jdr médiévaux fantastiques

Grendel

130 F environ

Dispo



Les *Pierres Elfiques* est une curiosité. Malgré son côté un peu indigeste, c'est un tour de force : confier à un orchestre de 45 musiciens, bien dirigés et compétents, la mise en place d'une

musique originale, appuyée par un background riche (mais pas très folichon, hélas) et capable de recréer l'ambiance des royaumes elfes. C'est plein d'orques pas beaux, de grands elfes en robes de soie, de grandes batailles au souffle épique, de fêtes bucoliques et de cérémonies païennes. Certains moments, qui évoquent notamment le *Legend* de Goldsmith, sont totalement irréels et réussissent, pendant quelques accords pertinents, à capter l'essence du genre d'une manière confondante.

Score : 7/10

Wailin' Dead

CD d'ambiance pour le jeu de rôles *Deadlands*

Pinnacle Entertainment

130 F environ

Dispo

Wailin' dead, le CD consacré à *Deadlands*, le jeu de Western alternatif, n'arrive pas à convaincre tout le monde. Pourtant, hormis quelques passages un rien cold-wave, c'est jubilatoire et très inspiré.

On y retrouve coude à coude des thèmes de saloon, des cavalcades endiablées et des complaintes guitares-harmonica tout à fait envoûtantes. Quand on y réfléchit bien, ça colle à merveille au jeu et ça a le mérite d'être d'une folle originalité. C'est long, décalé, hypnotique et fidèle à la tradition qui idéalise l'Ouest sauvage en vaste parc d'attraction. Une petite merveille.

Score : 8/10

The Hunted

CD d'ambiance pour jeux de rôles gothic punk

DM Music

140 F environ

Dispo



The *Hunted*, d'Alex Cremers, bande son a priori adaptée aux jeux de conspiration ou d'horreur contemporain, ne souffre pas la comparaison avec ses grands

frères du genre, à savoir le score de Graeme Revell pour *The Crow* et la B.O des *X-Files* de Mark Snow.

C'est mou, franchement angoissant et ça aurait pu marcher s'il n'y avait pas eu, systématiquement, une jouissance de musicien pour venir empiéter sur les images distillées, ou suggérées, par les thèmes. Comment voulez-vous faire du jeu de rôles sur un truc comme ça ? À moins d'être un vieux routard, qui sait jongler avec les disques comme avec ses pieds, les autres risquent d'être franchement prit de cours. Bien fait mais inutile.

Hugo Duvivier

Score : 4/10

Midnight Express

Supplément en français pour *Wraith*

Ludis International sous licence *White Wolf*

109 F

Dispo



La politique de *White Wolf* n'aura jamais été de publier des scénarios, ou si peu : privilégiant les données de fond, telles que les sourcebooks et autres city-books, la firme américaine, hormis quelques exceptions notables, déclare trouver le créneau trop exigü pour son

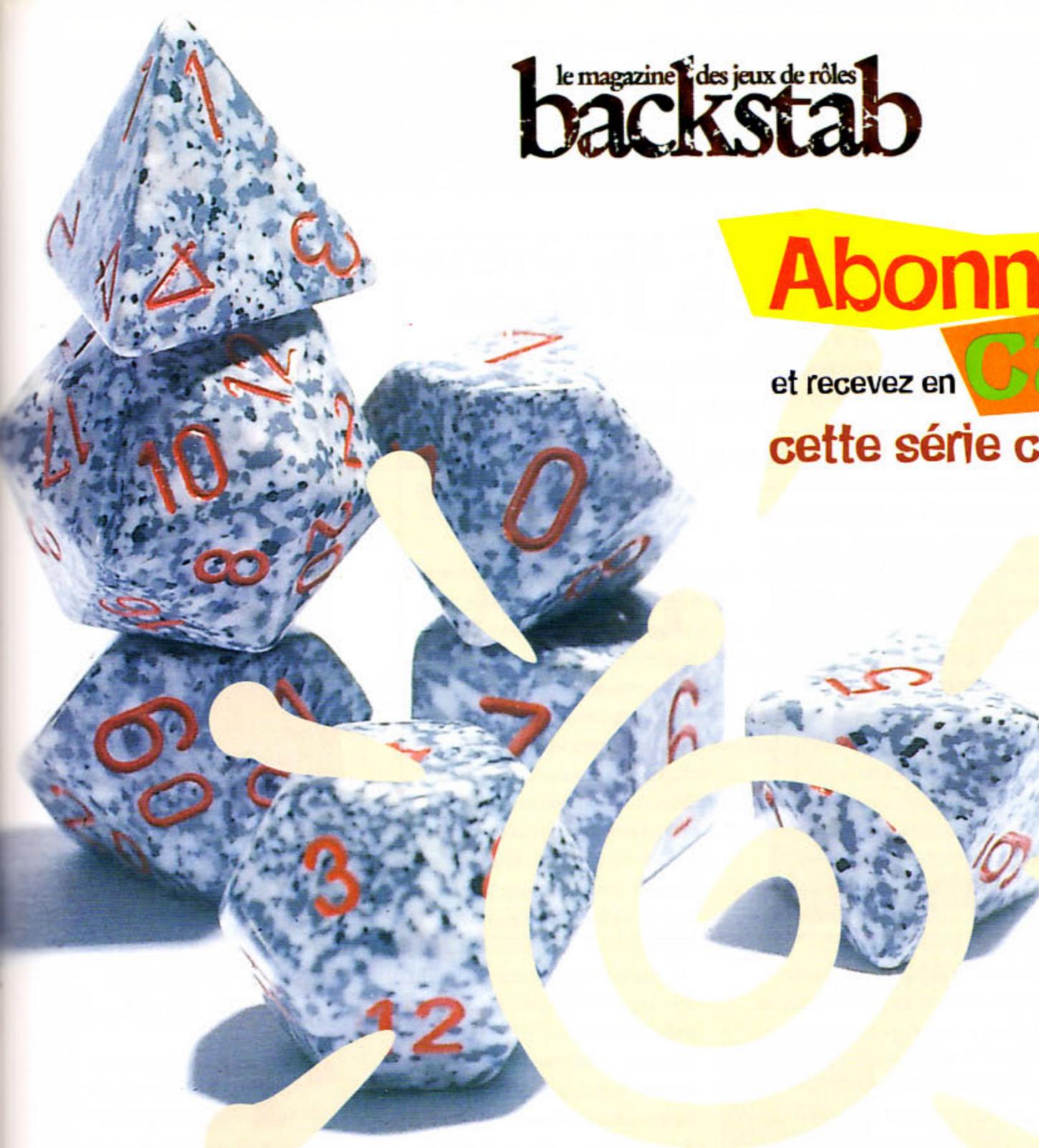
inspiration et le plein épanouissement des joueurs. Pourtant, ce *Midnight Express* enfin traduit (et bien en plus) démontre la force des campagnes à thème central. Le *Midnight Express* est un train, conduit par un passeur, qui traverse la tempête et unit les zones du monde des ombres entre elles. La notion de voyage libre dans la tempête - qui renvoie le statisme des chroniques *Wraith* aux oubliettes - en allèchera plus d'un. La campagne, en fait une suite de scénarios (six en tout, allant du très bien au moyen) ayant pour point commun le train, emmène les joueurs d'un bout à l'autre de l'outre-monde, en jonglant avec les époques et les thèmes (j'ai un petit faible pour le scénario *Six-coups et Feu d'âmes*, qui se déroule dans un Far West décalé). Les scénarios jouant le jeu des étapes initiatiques, vous y trouverez quelques indications concernant la nature des mystérieux passeurs, des indices pour apprendre à jongler avec l'espace-temps et la survie en terre spectrale, une description complète du train ou encore comment moduler les implications politiques du *Midnight Express* (à qui profite-t-il ?). Lognant du côté de *Kult* pour certaines épopées désespérées (voir le scénario *Prochain arrêt : le Néant*, au titre évocateur), *Midnight Express* rapproche *Wraith*, justement, du néant, cette fin de parcours, carotte pour les joueurs, défouloir imaginaire pour les MJ, qui devient ici une réalité bien peu consistante. C'est souvent beau, pédagogique, quelquefois lent mais diablement inventif. Le concept même de voyage dans la tempête à bord d'un train fait de bric et de broc ramené des multiples époques qu'il a traversé, est réjouissant pour les joueurs et reste suffisamment évocatrice pour permettre aux MJ flemmards de broder quelques chroniques originales.

Hugo Duvivier

Score : 7/10

Abonnez-vous
cadeau

et recevez en
cette série complète de dés



backstab N°2 : sortie le 20 février 1996 / 104 pages / 35 FF

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

Recevez chez vous 6 numéros de **backstab** + votre cadeau
au prix de 175 Francs soit un numéro **gratuit** !

Offre valable jusqu'au 15 février 1997, France et DOM TOM uniquement.

Abonnement étranger 200 FF / One year subscription 40 \$ US.

FORMIDABLE ! Avec ce bulletin je peux m'abonner si je veux. Je recevrais mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines, séparément du premier numéro de **backstab**. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avant le **15 février 1997** (cachet de la poste faisant foi) avec un chèque bancaire ou postal à : **backstab** 175, avenue Jean Jaurès 75019 Paris

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____ Pays : _____

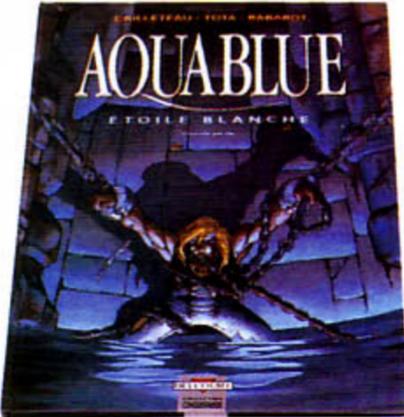
Age : Profession* : Téléphone* :

Quels sont vos jeux préférés* :

Signature obligatoire:
(Des parents pour les mineurs)

La grande bibliothèque

Aquablue, Étoile Blanche tome 2.



Bande dessinée de science fiction, de Tota et Cailleteau, aux Éditions Delcourt 78 F • Dispo.

La belle étoile

Comment ! vous ne connaissez pas encore *Aquablue* ? Alors on peut supposer que ce journal s'est envolé jusqu'aux dunes de Bir-Moghreim, et vous êtes sûrement un très jeune touareg. À moins qu'il n'ait été emporté par les flots jusqu'en baie de Baffin, auquel cas vous pourriez être un esquimau égaré sur la banquise. J'ai le regret de vous avouer que la rédaction n'a prévu aucune traduction en inuit. Par contre, en bon sédentaire averti, vous pourriez quand même ignorer que cette série de S.F. entamée par les pincesaux d'Olivier Vatine (dont on attend toujours le cinquième et dernier tome...), continue grâce aux crayons de Ciro Tota. En fait, c'est un peu

comme si on nous avait livré *le Retour du Jedi avant l'Empire Contre-attaque*. Pas clair me direz-vous, balèze vous répondrais-je. C'est même un sacré tour de force auquel s'est livré le scénariste, Thierry Cailleteau. Les deux tomes de l'*Étoile Blanche* sont censés se dérouler un an après le dénouement de la première saga d'Aquablue. Ils constituent une histoire à part entière, qui ne dévoile rien du premier cycle sinon que Nao, le héros, y survit. En conséquence, si les histoires à épisodes vous horripilent, vous pouvez toujours lire l'*Étoile Blanche* indépendamment du reste. Le premier cycle esquintait sans complaisance toutes les formes de colonialisme, le suivant s'attaque à l'intégrisme. Dans le premier cas, l'alternative naissait d'un esprit néo-écologiste auquel on pourrait reprocher qu'il était quelque peu dogmatique. Dans le second, elle s'appuie sur la démocratie et s'ancre dans le refus de l'obscurantisme ; tout va bien ! Bon, je vous rassure, c'est à mille années-lumière d'une adaptation de Nietzsche en cartoon. L'aventure est loin d'être fastidieuse, les dialogues sont enjoués et l'action parfaitement dynamique ; vraiment tout ce qu'il faut pour ne pas s'ennuyer. D'ailleurs, le réajustement du scénario vers un univers plus technologique colle parfaitement au dessin de Tota. Son travail sur le design est détaillé et soigné. On y remarque un goût du détail et une minutie qui servent une grande fluidité de narration. Quant à l'imagination et à l'originalité des auteurs, si je vous signale qu'une adaptation d'Aquablue en jeu de rôles est presque terminée, je suppose que ce sera un argument suffisant !

Frédéric Coulibaly • Score : 8/10

Aux Ombres d'Abyme

Le fantastique selon St Mathieu

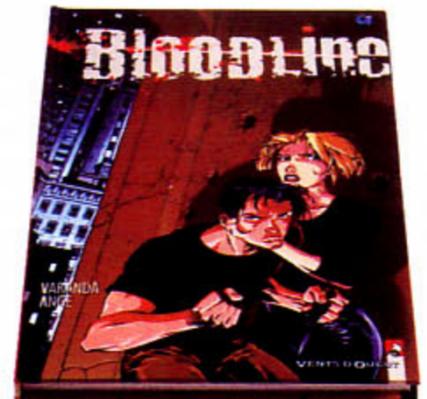
Roman fantastique de Mathieu Gaborit publié aux éditions Mnémos • 44 F • Dispo

Déjà quatre livres et Gaborit tient le coup. Incroyable. Après un léger essoufflement sur *Agone*, dernier volet des Chroniques des Crépusculaires, l'auteur d'*Ecryme* réussit le petit tour de force de mêler, en quelques pages bien senties, les icônes traditionnels du polar à la rhétorique, forcément originale, d'un univers med-fan délicieusement européanisé. Abyme est une ville concentrique, située à l'extrême ouest des royaumes crépusculaires. Vivante à plus d'un titre (à la fois dans l'esprit de ses habitants et dans son grouillement humain - où s'entremêlent diplomates et brigands), Abyme en aura usé plus d'un. Maspalio est un farfadet vieillissant, usé par l'expérience, qui consacre les dernières années de sa vie à entretenir un hospice d'anciens voleurs et conjurer quelques démons serviles. Quand Valditch, Advocatus Diabolis, chargé de régulariser les contrats diabolisant humains et démons, charge le farfadet de retrouver un démon récalcitrant, appelé par un sombre passeur, l'affaire qui se noue entraîne les protagonistes dans un tourbillon habilement maîtrisé. Quittant le domaine de la pure fantasy pour aller explorer les enjeux idéalistes et sentimentaux d'un tel

univers, Mathieu Gaborit nous offre un curieux ouvrage, peut-être un poil trop rapide, mais diablement attachant.

Hugo Duvié • Score : 8/10

Bloodline Tome 1



Bande dessinée genre polar psychologique, de Varanda et Ange, aux Editions Vents d'Ouest. 79 F. Dispo.

peur bleue en noir et blanc.

"Toscane, Août 2003." "WHP WHP WHP ...".

Telles sont les deux premières lignes du polar le plus furieux de cette fin d'année.

La Toscane on n'y reviendra jamais de tout l'album. Mais sa capitale se nomme Florence. Et si Florence fut le berceau des complots machiavéliques des Médicis, ce fut aussi le foyer des fantasmes d'un dénommé Dante. Comme entrée en matière pour un scénario qui va vous promener en enfer, ça colle aux petits oignons.

W-H-P, ça vous laisse sceptique? En fait, c'est l'onomatopée censée illustrer le bruit des pales d'un hélicoptère. Si vous cherchez des voyelles pour en comprendre le son, vous faites fausse route. Dans cette aventure, le scénariste mène le bal et lui seul décide de ce que vous devez comprendre ou non : l'hélicoptère ne se révèle que quatre cases plus bas.

Jusque là on vous a épargné. Mais dès la deuxième page, fini de rire. Voici le premier coup de feu d'une longue série qui en guise d'introduction vous décime deux familles. Enfin presque... Car deux jumeaux de quatorze ans en réchappent. Vous allez d'abord trembler avec Kevin et Lauren. Puis compatir au désarroi du F.B.I. Enfin, vous risquez la lobotomie en tentant de démêler un complot poignant qui ne vous laissera aucun répit. On ne peut dévoiler plus loin une intrigue dont l'essentiel des clés nous sera livré dans les prochains tomes.

Le Seigneur du Rim

Un roman d'Alexander Beshar édité aux Presses de la Cité

110 F

Dispo

cyberzen

En 2027, Néo-Tokyo disparaît sans raison pour ressurgir trois semaines plus tard et se mettre dès lors à clignoter, s'éclipsant tous les soirs pour réapparaître le matin... Tout se complique encore quand Satori-City, l'immense cité virtuelle déraile à son tour : son programme «plante», tuant des centaines d'accros du cybersexe et enfermant des milliers d'enfants à l'intérieur d'un monde virtuel en proie au chaos et à des hordes de zombis tibétains. C'est Frank Gobi, un ancien privé, qui est chargé de retrouver le directeur de la société productrice du logiciel de Satori-City, le seul homme capable de relancer



le programme. Ce ne sont pas pour ses qualités de flic que les Nippons ont choisi Gobi, mais parce qu'il est spécialiste de la transmigration des âmes et destiné depuis plusieurs vies à affronter le Rimi, le démon incarné dans la mégapole numérique.

Cette histoire, qui mène à toute allure le lecteur au plus profond d'une Asie éternelle et virtuelle, donne une nouvelle jeunesse au cliché cyberpunk de l'orientalisation du monde occidental. Dans *Le Seigneur du Rim*, la pensée orientale a conquis le monde, les disciplines mentales zen et les algorithmes se mêlent savoureusement dans un univers original qui réconcilie le Cyberpunk et le New Age.

Thibaud Béghin

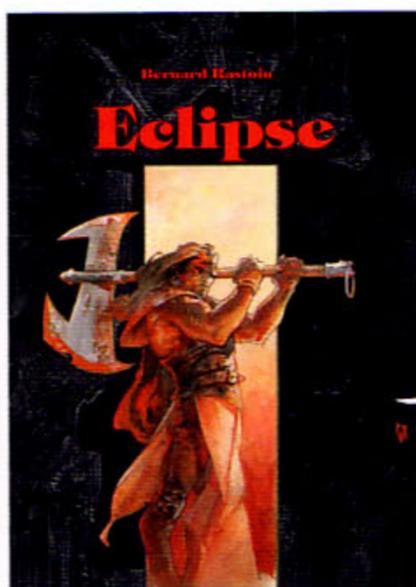
Score 8/10

La rapidité de l'action conjuguée à la multiplicité des personnages, font qu'on a du mal à identifier les héros. Le carnet final qui nous montre un improbable making-off, cite le dessinateur : il explique que même si la B.D. sort en noir et blanc, tel personnage est supposé roux. Pourtant, l'encrage de Varanda s'affranchit habilement des pièges de la monochromie. Un style inspiré autant des comics que des mangas et qui ne va pas sans rappeler celui de Vatine dans sa bonne époque. Son découpage sophistiqué accentue la dynamique mais son dessin a gagné en clarté. Le réalisme des décors ajouté au soin apporté aux expressions des visages, favorise notre attachement aux héros. Les plus passionnés d'entre vous, reconnaîtront l'adaptation du scénario des *Héritiers*, signé G.E. Ranne, et dont le troisième tome n'est jamais paru. Constatons que sous la plume d'Ange, ce script est devenu singulièrement viril...

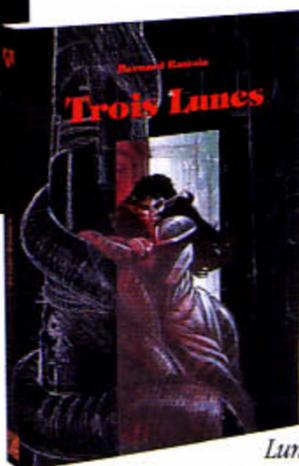
Frédéric Coulibaly • Score : 8/10

Éclipse

Deuxième roman de Bernard Rastoin aux éditions du Khom-Heïdon en route pour de nouvelles mésaventures...



Voici donc le deuxième volet des romans inspirés du monde de *Sbaan*. On y retrouve Trois Lunes et ses compagnons embarqués dans de nouvelles aventures. Mais si, dans le premier tome, l'équipe avait remporté une victoire contre le Nouvel Ordre, les périls qu'ils vont affronter cette fois-ci sont nettement plus corsés. Dans le rôle des méchants, on a toujours le Nouvel Ordre, les abominations et autres horreurs nécrosées, auxquels vient s'ajouter



une nouvelle menace dont on ne peut malheureusement rien dire pour ne pas déflorer le sujet. Un adversaire de taille en tout cas. Dans le rôle des gentils, Trois Lunes, bien sûr, et tous ses amis - enfin ceux qui ne se sont pas fait tuer. Mention spéciale aux nécrosiens qui passent du camp des méchants à celui des "pas si méchants que ça", quoique. Ce roman a la qualité de bien illustrer *Le Livre des Schèmes*, la dernière extension pour *Sbaan* ; comme son nom l'indique, le personnage principal n'est plus Trois Lunes mais Éclipse, le nomoi. J'en profite pour remercier Bernard Rastoin d'avoir abandonné la mention il/elle et le (e) à tous les adjectifs concernant des nomoi, l'intention était louable mais le résultat un peu lourd à lire. Donc on va suivre le magicien dans ses pérégrinations et explorer plus avant, à la fois les contrées héossiennes et les forces qui les régissent et les animent (surtout la magie : les schèmes, les trihns, l'embiose, enfin tout ça quoi...) Ceci dit *Éclipse* est dans la droite ligne de *Trois Lunes*, peut-être un peu plus flou sur certains points, mais plus on s'attarde sur les spécificités du monde de *Sbaan*, moins on s'en fait une image précise... alors c'est peut-être normal ! Un petit roman sans prétention à recommander à tous les amateurs de *Sbaan*.

Méli-mélo • Score : 7/10

Le tourbillon

Roman noir de Pierre Siniac édité aux éditions Rivages/Noir

59 F

Dispo

Les méandres d'un long fleuve tranquille

Un soir de l'été 1975, un accident spectaculaire survient sur une départementale de Bourgogne. C'est cet événement tragique mais anodin, qui permet à Pierre Siniac de réunir une douzaine de personnages, dont le roman retrace les péripéties entremêlées à travers une succession vertigineuse de flash-back. Des années trente à nos jours en passant par l'occupation, dans le «milieu» parisien, les locaux de la Gestapo, un village sordide des Ardennes, l'Amérique du Sud et un tas d'autres lieux, le destin, à moins que ça ne soit le hasard, nous mène à tra-



vers le temps et l'espace. Chaque fois, on croit saisir les intentions mystérieuses de ce guide capricieux. Mais chaque fois, il nous trahit et nous entraîne un peu plus loin.

Tantôt sordide, tantôt drôle, banal et absurde, insignifiant et historique, c'est un roman comme la vie : inracontable, instable et imprévisible. On passe brutalement d'une scène à l'autre, des personnages disparaissent du roman pour resurgir et revêtir une importance insoupçonnable, des liens cachés apparaissent entre les protagonistes à leur insu. Cette construction «déconstruite» qui évoquera aux cinéphiles un montage à la *Pulp fiction* ou à la *Short Cuts* crée une sensation de réalisme tragique. Elle nous rend tout aussi ignorants et dupes des coups du sort que le sont les personnages, entrant dans le tourbillon du roman dont le centre ne peut être que d'un noir profond.

Thibaud Béghin

Score 9/10

Tengu



nippon ni mauvais

Roman fantastique contemporain de Graham Masterton édité par Press Pocket 39 F • Dispo

Spécialiste d'une forme d'horreur qui, nantie d'un budget élevé, ferait les beaux jours des jeudis de M6, Masterton, un écrivain qui ose, trouve dans ce livre originellement publié en 83 le souffle qui fera de sa saga du Manitou le classique que l'on sait. L'histoire de Tengu remonte au traumatisme d'Hiroshima. Le Tengu est le pire des démons japonais, le mal à l'état pur. Ivre de vengeance après le «crime» commis par les États-Unis contre le peuple japonais, une secte ultranationaliste, dans le prolongement d'un programme gouvernemental douteux, entreprend de greffer sur des hommes l'esprit du légendaire Tengu, faisant d'eux des machines à tuer aussi féroces que des requins blancs. Au centre de tout ça, deux inspecteurs de police et un ex-agent des renseignements américains. Alors, il y a un peu de tout : des démembrements, quelques scènes de cul bien louches, des personnages archi-caricaturaux qui fonctionnent comme des horloges suisses, une apocalypse, un plan ineffable, un grand

méchant ragoutant à souhait, une fausse happy-end... tous les ingrédients sont là. C'est souvent risible, quelquefois lumineux, constamment jubilatoire. À lire pour le fun, et l'incroyable et très crédible, scène d'ouverture.

Hugo Duvié • Score : 7/10

Armageddon (tomes 1 et 2)

Manga coréen de Hyun Se Lee publié par Dargaud 29 F • Dispo
Le tome 3 (photo) sort au moment où backstab part chez l'imprimeur



Manga

Le manga n'est pas une exclusivité japonaise, il existe aussi des mangas coréens et celui-ci en est un. Mais bon, autant le dire tout de suite ça ressemble beaucoup à tous les mangas. C'est d'ailleurs le problème principal de cet *Armageddon* : ça ressemble vraiment à tous les mangas à la fois. *Armageddon* est le nom d'un conflit immense programmé depuis plus de quatre milliards d'années, entre une super intelligence extraterrestre et l'humanité du XXII^e siècle. Un seul homme a le pouvoir de sauver l'humanité, c'est un adolescent gringalet d'aujourd'hui (à peine démago) que les Atlantes de demain reviennent chercher... La trame est d'autant plus banale qu'elle recycle une multitude de

clichés, tous cousus à grand renfort de fils bien blancs et bien prévisibles. L'ensemble tient davantage de l'entassement que de la composition et donne en plus la désagréable impression de déjà lu.

À ce méli-mélo scénaristique correspond malheureusement un patchwork graphique peu satisfaisant. D'un chapitre à l'autre, on passe d'un dessin très S.F, très fouillé et très graphique, parfois pas mal même si on reste bien loin des virtuosités de *GUNNM*, à un dessin beaucoup moins riche, à la limite du grotesque, dans la pire tradition du manga cheap.

Peut-être les onze tomes suivants viendront-ils étayer et affiner ce début de saga plutôt lourdeau. J'en doute...

Thibaud Béghin • Score : 3/10

Thorgal : les géants

BD de Van Hamme et Rosinski
éditée par Dargaud
78 F • Dispo



Thorgal et Charles Hingals, même combat !

Thorgal, c'est un héros super cool. Il est beau comme un dieu, tire à l'arc comme personne, possède une intelligence largement au-dessus de la moyenne, et en plus, les Dieux de l'Asgard l'adorent et n'ont d'yeux que pour lui. Mais lui, tout ce qu'il veut, c'est mener une petite vie pépère avec sa femme et ses marmots, à pêcher du poisson et scier des rondins sur son île déserte. C'est désespérant, et pas très palpitant pour une BD. C'est aussi ce que se sont dit Van Hamme, le scénariste, et Kriss de Valnor, la méchante aventurière amoureuse de Thorgal. Alors, ils lui ont effacé la mémoire et construit une nouvelle vie de pirate sanguinaire régnant sur les mers scandinaves. Mais le passé finit toujours par vous rattraper, et voilà Thorgal, qui veut retrouver son nom, sa femme et ses marmots, embarqué dans une nouvelle aventure fantastique, au pays des Géants. À part ça, quoi de neuf ? Ben justement, pas grand-chose. Thorgal reste une des meilleures

La voie du sang

Deuxième roman de Jacq aux éditions du Khom-Heïdon

49 francs

Dispo

Ce deuxième roman dans la gamme Nightprowler lève un peu plus le voile sur les mystères qu'abritent les ruelles obscures de Samarande et, dans une moindre mesure,

sur les secrets qui se chuchotent dans les tavernes de Béjofa. Du cimetière de Saint-Arggil, où d'étranges conciliabules ont lieu à la nuit tombée, au labyrinthe des égouts de la ville, domaine réservé des gouris et, semble-t-il, d'autres créatures, *La voie du sang* nous convie à une nouvelle visite guidée de Samarande - dans laquelle il ne fait jamais bon s'aventurer seul - et nous dévoile les intrigues qui déchirent la petite et grande truanderie, les trahisons ourdies dans le silence des alcôves, la chaude ambiance des bordels du quartier de la Flèche et la froide réalité des cadavres découverts au petit jour. Difficile évidemment d'évoquer l'intrigue sans la déflorer. Sachez quand

même que dans ce roman, les héros de *Premiers sangs*, Sakcha, le sang-mêlé Félis, et ses compagnons (Erlbir, le Khaler taciturne, Narubio, le crocheteur de serrure aux doigts magiques et Myrdil, la

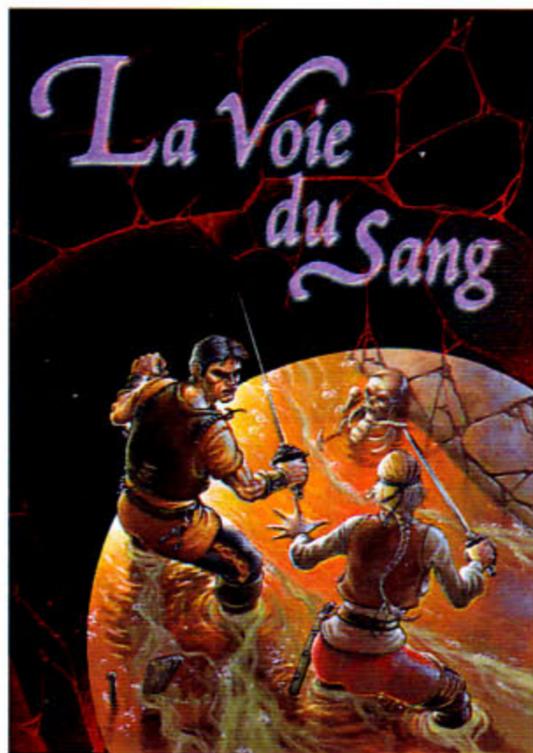
bretteuse aussi froide que le fil de son sabre), se retrouvent plongés - parfois malgré eux - au cœur d'une aventure, non, d'un tourbillon mêlant complots, culte secret et projet de vengeance différé, qui vous laissera le souffle court. Bien entendu, Dail Yarn, le préfet de nuit, est aussi de la partie.

Un coup de chapeau spécial au souci pédagogique de l'auteur qui, en émaillant son récit des points de repère nécessaires, permettra au lecteur qui ne connaîtrait pas *Nightprowler* (mais est-ce seulement possible ?) de prendre autant de plaisir que le rôliste.

C'est quand le prochain ?

Merick le scribe

Score 8/10



BD qui existe, avec un scénario impeccable et un dessin magistral mais bon, là, je sais pas comment dire, enfin, quoi, vingt-deux épisodes, c'est peut-être un peu long. Il pourrait pas laisser son héros tranquille avec sa femme et ses gosses, Van Hamme ?

Amaud Bailly • Score : 6/10

Le Serment Orphelin



Roman médiéval fantastique (deuxième tome du Cycle de Ji) de Pierre Grimbert édité par Mnemos 49 F • Dispo

un secret bien gardé

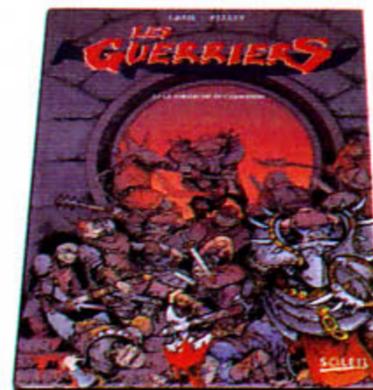
Les six héritiers menés par Corenn la Sage et Grigàn le guerrier taciturne volent d'aventures en aventures à la poursuite du secret de l'île de Ji. Chaque révélation ou découverte s'assortit d'une foule de questions auxquelles nos aventuriers tentent désespérément de répondre. Après avoir miraculeusement échappé aux redoutables tueurs Züu, ils se réfugient chez la reine

Séhane qui périt sous les assauts d'une créature fantomatique. La longue errance continue. Une visite de l'île sacrée des Guoris et la rencontre avec Usul le dieu captif les lance sur la piste du commanditaire de leur mort et du testament du Maz Achem, clé vraisemblable du secret. *Le Serment Orphelin*, second tome de la tétralogie du Secret de Ji réjouira à la fois les amateurs de fantasy et ceux qui aiment les intrigues bien ficelées. Ici les personnages s'affinent et P. Grimbert, le jeune auteur, modifie leur psychologie et leur comportement par petites touches à mesure des aventures qu'ils vivent. Ainsi Bowbaq le géant débonnaire perd sa placidité et se sent désormais prêt à combattre. Yan, quant à lui, ressent les prémices de sa nouvelle qualité de magicien et suit avec application les préceptes de Corenn la Sage. Il faut ajouter à tout cela une intrigue qui tient en haleine et quelques idées originales comme ce lieu en plein centre d'une ville cosmopolite où des ennemis se rencontrent et tentent de s'accorder. De plus la «petite encyclopédie anecdotique» et la carte du monde complètent agréablement la lecture. Un petit bémol toutefois concernant le style parfois hésitant ou empreint par moments d'une certaine naïveté. Néanmoins ceux qui auront lu les deux premiers tomes attendront, j'en suis persuadé, avec impatience le suivant.

Rémy Van Liefde • Score : 7/10

Les Guerriers

T.1 La Forteresse de Cormandel



BD médiévale fantastique de Latil (scénario) et Pellet (dessins) publiée chez Soleil 78 F • Dispo

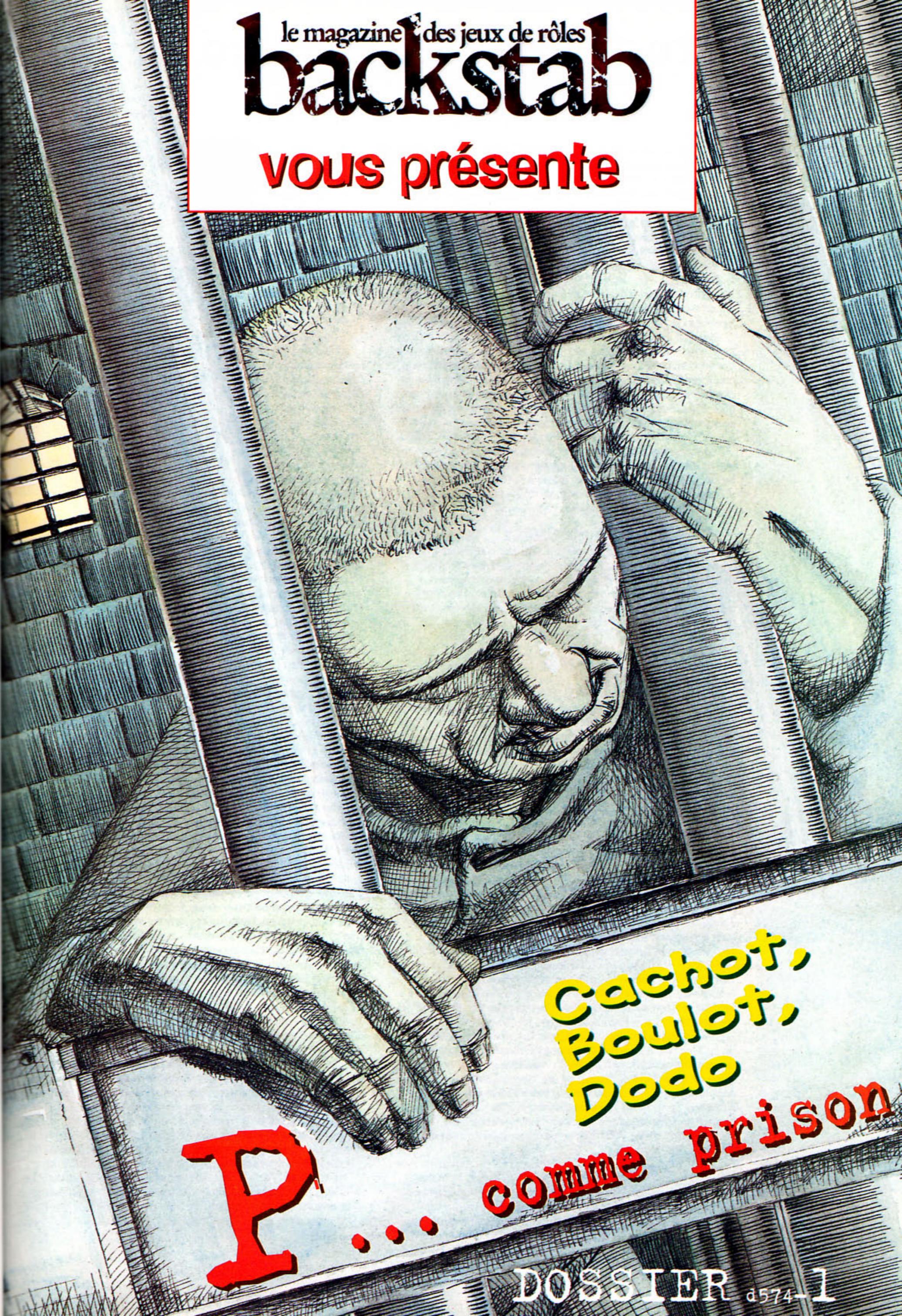
donjons et bastons

Un héros 'acheté balèze et un rien désabusé qui brave tous les dangers pour sauver son peuple d'une fin atroce et pour mériter les faveurs d'une jolie madame, un faire-valoir aussi fort que bête, de bonnes grosses bastons bien sanglantes, un chasseur de prime, plein de monstres, un énorme donjon, un marché de dupes... Servie par un dessin et une mise en page aussi banale que le scénario est plat, cette lecture, sans être ennuyeuse, laisse comme un goût de mille fois déjà vu. Reconnaissons-lui toutefois une qualité, celle de nous raconter une histoire, avec un début, un milieu et une fin, ce qui est loin d'être le cas de tous les premiers tomes des BD à épisodes.

Ben • Score : 5/10

le magazine des jeux de rôles
backstab

vous présente



**Cachot,
Boulot,
Dodo**

P

...

comme prison

DOSSIER a574-1

P... comme prison

Cachot, boulot, dodo

CLIC-CLAC, C'EST LA FAUTE AU MATON !

Vous avez un peu trop tardé après avoir commis votre forfait, vos complices vous ont dénoncé, à moins qu'il ne s'agisse tout simplement d'un piège : toujours est-il que lorsque vous sortez de la villa du riche négociant dont vous venez de simplifier la gestion du patrimoine, la milice est là.

Au trou !

Vous n'auriez pas dû compter autant sur des mercenaires pour tenter de renverser les officiers placés à la tête du *Starbuck*, vaisseau interstellaire d'exploration de classe IV. Quelqu'un a parlé, les meneurs ont été démasqués.

Au bloc !

Vous savez que la créature innomable se terre quelque part dans les catacombes situées sous le cimetière que vous êtes en train d'explorer, une lanterne dans une main, une pelle-pioche dans l'autre. L'humanité va périr si cette abomination n'est pas détruite avant le lever du jour. Les deux bobbies ne sont pas exactement de votre avis.

Au gnouf !

En taule !

A l'ombre !

Quel PJ n'a jamais été confronté au risque – ou à la réalité – de l'incarcération ? La vie d'aventurier recèle mille occasions de tâter des rigueurs de l'enfermement, que soit dans un cul de basse fosse médiéval, un pénitencier contemporain ou un iso-cube du XXI^e siècle.

Seulement voilà : comment ça se passe "dedans" ? Pour éviter qu'une partie ne se transforme en une longue suite de silences gênés, suivez le guide, mais à un bon mètre de distance !

En termes de jeu : Bien entendu, les causes et surtout les conditions d'emprisonnement varieront énormément selon le niveau de "civilisation" de l'univers concerné. Dans un monde médiéval ou d'heroic fantasy, le système juridique, généralement peu développé, laissera une grande part à l'arbitraire (pas de visites, pas d'information de la famille, conditions d'hygiène déplorable, torture, etc.). Tandis que dans un univers "Renaissance", et a fortiori contemporain, le régime de détention présentera déjà quelques garanties pour les détenus (promenade, parloir, activités sportives, juge de l'application des peines, etc.). Tout dépendra également de la fonction assignée à la prison : s'agit-il d'un lieu d'expiation (mauvais traitements, humiliation, travaux forcés, etc.), d'un simple instrument de protection des "honnêtes" citoyens ou encore d'un outil de rééducation ?

Les seules limites du genre sont l'imagination du MJ et la cohérence du système politique du jeu concerné (rien n'empêche d'imaginer un univers d'heroic fantasy "classique" au système juridique particulièrement favorable aux détenus ou une tyrannie contemporaine, dans laquelle les gens seraient mis au secret sans procès). Pour notre part, nous avons choisi de vous faire visiter une prison qui pourrait trouver sa place dans n'importe quel univers contemporain : au MJ de la "customiser" pour qu'elle devienne véritablement "sa" prison.

WELCOME TO THE PLEASURE DOME !

Vous venez d'entrer. Vous avez peur. Vous êtes perdu. Rassurez-vous, on va vite vous mettre au parfum...
Entre le moment où vous entrez en prison et celui où vous visitez

vos nouveaux "chez vous", vous allez subir un certain nombre de formalités pas forcément agréables. On commence par vous isoler dans un local réservé aux nouveaux arrivants, une cellule d'attente, où vous allez avoir tout le temps de gamberger.

Note aux MJ : Si vous décidez de faire passer vos joueurs par la case "prison", ne laissez pas passer ce pur moment d'angoisse, qui a l'avantage de mettre chacun dans l'ambiance. Isolez chacun des joueurs, décrivez-lui sa cellule d'attente, les bruits qu'il entend, et c'est tout. Laissez-lui quelques minutes pour se remémorer tout ce qu'il a vu, lu ou entendu sur la prison, laissez-lui le temps d'imaginer le pire et passez au suivant. N'hésitez pas non plus à mettre en scène la fouille.

Vous passez ensuite à la fouille réglementaire. Face à vous, un maton (d'ordinaire du même sexe que vous), dont le bon sourire vous fait clairement comprendre que depuis que vous avez passé la grille d'entrée, il est tout et vous n'êtes plus rien, qu'il a tous les droits et que vous avez tout intérêt à filer doux (il a bien compris que vous étiez une forte tête, un mec un peu courageux ou casse-cou, bref, déterminé).

Donc la fouille réglementaire, et d'abord, la palpation, qui consiste en une inspection sommaire de votre personne. Pratiquement, vous vous tenez bras et jambes écartés face à un maton qui, après avoir examiné votre chevelure, vos oreilles et votre cou, vous palpe par-dessus vos vêtements, des épaules aux chevilles (côté pile, puis côté face).

Ensuite, la fouille intégrale. Le maton vous fait mettre à poil (d'où l'intérêt qu'il soit du même sexe que vous et – surtout ! – que la pièce soit chauffée). Après avoir jeté un coup d'œil à l'intérieur de votre bouche, il va passer en revue toutes les caches corporelles imaginables (mains et doigts, voûte plantaire et orteils, aisselles, aine et entrejambe – dans le doute, un examen médical de cette région de votre anatomie pourra toujours avoir lieu). Le maton vous rend ensuite vos vêtements (dans l'ordre inverse duquel vous les avez enlevés), après en avoir examiné poches, coutures, ourlets et doublures. Un soin particulier sera porté à la détection d'éventuelles caches dans vos chaussures.

Vous passez ensuite au greffe de la prison, qui va établir un acte dit "d'écras" (en clair, vérification de votre identité – avec prise de photographies, d'empreintes et de mesures anthropométriques –, de votre titre de détention, de l'autorité qui l'a délivré et d'éventuelles incompatibilités. Ces formalités, qui sont autant de garanties pour le détenu, sont optionnelles dans un univers un peu

Art. D. 284 : À LEUR ARRIVÉE DANS UN ÉTABLISSEMENT PÉNITENTIAIRE ET JUSQU'AU MOMENT OÙ ILS PEUVENT ÊTRE CONDUITS SOIT DANS LES CELLULES, SOIT DANS LES QUARTIERS OÙ ILS SONT AFFECTÉS, LES DÉTENUS SONT PLACÉS ISOLÉMENT DANS DES CELLULES D'ATTENTE OU DANS DES LOCAUX EN TENANT LIEU.



P... comme prison

Cachot, boulot, dodo



"brut de décoffrage"). Cet acte est la première pièce de votre dossier personnel (alimenté au fur et à mesure de votre détention - sanctions disciplinaires, régime de détention, travail, études, économies, rapports médicaux...).

L'argent et les différents objets que vous aviez sur vous en entrant vous sont retirés à ce stade, à quelques exceptions près (alliance, photos de famille, montre, médaille religieuse et objets de culte). Si vous en aviez dissimulé sur ou en vous, vous ne devez plus les avoir après être passé à l'atelier "fouille intégrale".

Vous percevez ensuite votre paquetage : costume pénal (comme on dit pudiquement), draps, couvertures et articles d'hygiène corporelle (brosse à dents et dentifrice, rasoirs et mousse à raser, papier hygiénique, savon, shampoing et serviette).

CACHOT, BOULOT, DODO

Sachez que dans une prison contemporaine, tout est réglementé. Parce que la discipline est inhérente à toute communauté humaine vivant en champ clos ou

restreint (caserne, couvent, sous-marin, vaisseau spatial, etc.). Mais là, absolument TOUT est réglementé. D'abord par les textes qui régissent la détention. Ensuite, par le règlement intérieur de l'établissement, qui comble les failles du dispositif. Enfin, il existe toute une série de règles non écrites qui s'appliquent d'une part entre détenus et personnel pénitentiaire, d'autre part entre détenus eux-mêmes. Et quand il n'y a vraiment plus de règle, c'est le règne de l'arbitraire.

Art. D. 247 : LE RÈGLEMENT INTÉRIEUR DE CHAQUE ÉTABLISSEMENT DÉTERMINE L'EMPLOI DU TEMPS QUI Y EST APPLIQUÉ, EN PRÉCISANT EN PARTICULIER LES HEURES DE LEVER ET DE COUCHER, DES REPAS, DE LA PROMENADE, DU TRAVAIL ET DE L'EXTINCTION DES LUMIÈRES.

Apprenez donc (et désespérez) que cette discipline est omniprésente. Dans une prison, il y a une règle pour tout, tout au long de la journée, du lever au coucher, et même parfois pendant la nuit. D'ordinaire, les journées sont courtes (lever : 6 h 00 ; retour en cellule : 18 h 00). L'extinction des feux a en général lieu à minuit. Ne négligez pas, en termes de jeu, l'importance des liens qui maintiennent le détenu en contact avec l'extérieur, à savoir, en pratique, les visites au parloir et la correspondance (lettres et colis, qui peuvent être ouverts ou arrêtés). Ce sont évidemment le conjoint, la famille, les amis (les vrais) et les visiteurs de prison qui accepteront le plus volontiers de passer sous les fourches caudines de l'administration (obtention d'un permis de visite, attente, vérification d'identité, fouille - compter une demi-journée pour une heure de visite). L'autorité judiciaire peut bien sûr empêcher tout contact avec des complices présumés ou des détenus libérés. Sachez enfin que les parloirs sont soit "libres", soit dotés d'un dispositif de séparation.

I'VE GOT THIS FEELING, SOMEBODY'S WATCHING ME

Comme précisé plus haut, votre "cage" va, en grande partie, dépendre du monde dans lequel votre personnage évolue, et du niveau d'évolution de son système juridique (vous pouvez aussi bien être enchaîné nuit et jour, au fin fond d'un cachot obscur, avec pour seuls compagnons des rats et pour seule nourriture, un quignon de pain par semaine qu'être assigné à résidence et doté d'un bracelet électronique dans un monde futuriste ou débarqué sur un astéroïde, avec un scaphandre et un couteau suisse : là encore, tout est envisageable, pourvu que la cohérence de l'univers concerné ne s'en ressentent pas).

Dans un univers contemporain, on vous flanquera dans une cellule de 3 x 3 m. Au milieu de la lourde porte qui vient de se refermer sur vous, un œilleton qui permet à la "chiourme" de contrôler vos

faits et gestes. Un interrupteur permet d'allumer de l'extérieur l'ampoule nue qui vous sert d'éclairage. Votre nouveau décor : un W.C., un lavabo, un lit à deux étages (si vous êtes le troisième larçon, soit vous parvenez à instituer un roulement, soit vous dormez par terre, la tête le plus loin possible des chiottes), une fenêtre, deux chaises, une table et une petite armoire.

Vous pouvez être autorisé à vous livrer en cellule à des activités personnelles (peinture, modélisme, études, écriture, etc.), pourvu qu'elles ne portent préjudice ni à l'ordre, ni à la sécurité de l'établissement. C'est bien entendu le directeur de celui-ci qui décide, sur le rapport du surveillant-chef de l'étage (du bloc, du bâtiment...) quelles activités entrent dans cette catégorie. Vous pouvez également recevoir en cellule la visite de l'aumônier, du médecin ou de certains représentants des autorités judiciaires. Et celle des surveillants ou du chef de l'établissement, ça va sans dire.

En plus des objets qui ne vous sont pas retirés à l'entrée et de vos vêtements (ceux remis par l'administration pénitentiaire et ceux reçus de l'extérieur), vous pouvez garder en cellule un certain nombre d'objets, dont la liste est d'ordinaire fixée par le règlement intérieur, au nombre desquels des livres, la presse, de quoi écrire. Parfois, un radio-réveil, un poste de radio et une bouteille Thermos, ainsi que les objets ou denrées achetés à la cantine (tabac, timbres, stylo, produits d'hygiène, denrées alimentaires de base,



EMPLOI DU TEMPS QUOTIDIEN TYPE

- 5 h 30** mise en place des détenus "classés" entretien (ateliers, cuisines, bibliothèque, cour, préaux, etc.) et répartition des tâches par le surveillant responsable.
- 6 h 30** mise en place des "classés" chaufferie, cuisine, buanderie.
- 6 h 50** retour en cellule des "classés" entretien.
- 7 h 00** appel et lever.
- 7 h 10** petit déjeuner, ramassage du courrier et des bons de cantine ; entretien des cellules, hygiène corporelle.
- 7 h 30** inspection de cellule (détenus lavés et habillés, lits faits).
- 8 h 00** - mise en place de l'activité aumônerie (trois fois par semaine) et de l'activité sport (en fonction des groupes).
- départ des "classés" coiffeurs, peinture, aumônerie, entretien et travail pénitentiaire.
- 9 h 05** (et 10 h 05) changement des groupes "sport".
- 11 h 00** fin de l'activité sport.
- 11 h 30** retour en cellule des "classés" coiffeurs, peinture, aumônerie, cantine, garage et travail pénitentiaire.
- 11 h 40** distribution des repas.
- 12 h 30** fin du service de la mi-journée : contrôle des effectifs, passation des consignes.
- 12 h 40** mise en place de l'activité sport (quartier bas).
- 13 h 45** fin de l'activité sport (quartier bas).
- 13 h 55** départ des "classés" coiffeurs, peinture, aumônerie, entretien et travail pénitentiaire.
- 14 h 10** reprise de l'activité sport.
- 15 h 05** distribution du courrier.
- 16 h 05** changement des groupes "sport".
- 17 h 00** fin de l'activité sport ; retour en cellule des "classés" travail pénitentiaire.
- 17 h 30** retour en cellule des "classés" coiffeurs, peinture, aumônerie, cantine, garage et corvées.
- 17 h 40** distribution des repas.
- 18 h 15** retour en cellule des "classés" chaufferie, cuisine, buanderie.
- 18 h 30** contrôle de l'effectif, fermeture et vérification des verrous.
- 19 h 00** fin du service de mi-journée.
- 24 h 00** extinction des feux.

Douche : au moins une fois par semaine ; une par jour pour les "classés".

Parloir : 4 groupes (13h, 14h, 15h et 16h) ; départ 20 mn avant, retour 1h 1/4 après.

Promenade : 7 h 30-9 h 30 ou 9 h 30-11 h 30 / 14 h 00-15 h 30 ou 15 h 30-17 h 00.



P... comme prison

Cachot, boulot, dodo

etc.). Est interdite l'introduction en cellule de tout objet 1) susceptible de faciliter une évasion 2) présentant un risque (ou remplissant ces deux conditions).

Art. D. 273 : LES DÉTENUS NE PEUVENT GARDER À LEUR DISPOSITION AUCUN OBJET, MÉDICAMENT OU SUBSTANCE POUVANT PERMETTRE OU FACILITER UN SUICIDE, UNE AGRESSION OU UNE ÉVASION, NI AUCUN OUTIL DANGEREUX EN DEHORS DU TEMPS DU TRAVAIL.

Et pour s'en assurer, votre cellule sera, de jour, régulièrement inspectée en votre absence, les serrures contrôlées et les barreaux sondés. Comme les locaux dans lesquels vous travaillez, séjournerez à des titres divers ou auxquels vous avez accès. Les détenus devant faire l'objet d'une surveillance constante, seul le personnel pénitentiaire pourra pénétrer dans votre cellule de nuit. Ainsi que la police, en cas d'émeute.

THE SANDS OF TIME FOR ME ARE RUNNING LOW...

Si vous ne respectez pas ces règles – et vous allez forcément finir par en violer une –, l'administration pénitentiaire dispose de toute une gamme de sanctions. Il arrive également qu'après une période de permissivité relative, on revienne à une application rigoureuse du règlement intérieur.

Commençons par le plus facile, à savoir ce dont l'administration ne pourra jamais vous priver :

- la libre communication (correspondance et visite) avec votre avocat et l'aumônier ;
- la faculté de correspondre avec votre conjoint et votre famille ;
- une douche par semaine ;
- la possibilité de lire, d'étudier et de fumer

L'administration pourra bien sûr revenir sur tout ce qui relève de l'autorisation et du "négocié" (activités en cellule, objets détenus, affectation à une tâche spécifique...). Elle peut également vous priver de la possibilité de "cantiner" (cf. lexique) et de celle de recevoir des secours extérieurs (colis, argent, vêtements...). Enfin, il y a les sanctions disciplinaires proprement dites (dont la cause – incident ou violation du règlement intérieur – et la nature seront consignées dans un rapport, qui rejoindra votre dossier personnel). Par ordre de gravité, on trouve :

- l'avertissement (simple rapport avec mise en garde) ;
- l'interdiction de parler sans dispositif de séparation (c'est très frustrant) ;
- l'isolement en cellule ordinaire (45 jours maximum) : vous êtes confiné dans votre cellule et privé de la faculté de "cantiner", ainsi que de toute activité, à l'exception de la promenade et de l'office religieux.
- l'isolement en cellule disciplinaire (45 jours maximum) : vous êtes confiné en cellule individuelle. En plus des privations décrites ci-dessus, vous ne pouvez plus recevoir de visites.

Ça calme, hein ?

JAAAIIMILLILLILLILLBREAK

Un des principaux objectifs des PJ sera sans doute de se faire la belle. Les procédés déjà utilisés et ceux qui restent à imaginer sont quasiment sans limite, mais dépendront étroitement de la situation de l'établissement pénitentiaire lui-même. D'une façon générale, mieux vaut quand même ne pas être au secret toute la journée ou enfermé dans une cage d'un m³ suspendue à 10 m du sol.

Si vous êtes seul, l'éventail de possibilités se réduit considérablement, mais au prix d'un peu d'huile de coude et en faisant marcher votre cerveau, vous pouvez trouver. Oldies but goodies,

le tunnel (cf. notamment la nouvelle de Stephen King *Rita Hayworth et la rédemption de Shawshank* et le film qui en a été tiré, *Les Évadés*). Essayez également de tirer parti des inévitables échanges entre la prison et le monde extérieur : évacuation des ordures, soins, transfèrement, enterrement. La gamme des moyens envisageables s'élargit si vous êtes un bricoleur de génie (explosif, produits corrosifs divers et variés, armes réelles ou factices, fausse tenue de gardien, de médecin, d'avocat, etc.).

Les choses sont évidemment plus faciles si l'on a des complices. Si vous avez des appuis extérieurs, le tunnel et la dynamite restent des grands classiques, avantageusement remplacés par l'évasion en hélicoptère à partir de la cour de promenade (désormais protégée par un filet). Une attaque en force, pour les moins craintifs, est également envisageable. Si vous avez des complices à l'intérieur, l'émeute est, elle aussi, un grand classique – mais attention au retour de bâton (pour un exemple d'intervention policière, cf. le film *Au nom du père*), de même que la prise d'otages. Le problème étant que l'on ne va jamais très loin dans ces conditions.

Attention cependant : certaines prisons ne laissent apparemment aucune chance aux candidats à la belle, sauf logistique lourde. Par exemple, celles qui n'ont pas de murs parce que situées dans des univers naturellement hostiles à l'homme : prison construite au milieu d'un désert, à des centaines de kilomètres de la piste la plus proche ou sous terre, dans l'espace, sur la Lune, sous l'eau, et ainsi de suite.

Art. D. 268 : TOUTES DISPOSITIONS DOIVENT ÊTRE PRISES EN VUE DE PRÉVENIR LES ÉVASIONS, NOTAMMENT EN CE QUI CONCERNE LA DISPOSITION DES LOCAUX, LA FERMETURE OU L'OBTURATION DES PORTES OU PASSAGES, LE DÉGAGEMENT DES COULOIRS ET DES CHEMINS DE RONDE ET LEUR ÉCLAIRAGE. TOUT AMÉNAGEMENT OU CONSTRUCTION DE NATURE À AMOINDRIR LA SÉCURITÉ DES MURS D'ENCEINTE EST INTERDIT.

Note aux MJ : Plutôt que d'enfermer vos PJ, pourquoi ne pas leur confier une mission impliquant qu'ils réussissent à entrer en prison (enquêter sur le meurtre d'un détenu à l'isolement, démasquer un directeur d'établissement véreux, mettre fin à un trafic, faire évader un complice...)?

Ce n'est pas aussi facile qu'on le croit : il ne suffit pas d'insulter le premier agent venu pour se retrouver dans le quart d'heure au trou.

Là encore, devront être mis à profit les différents fils qui relient encore la prison au monde extérieur : visites (famille, amis, défenseur, magistrats, visiteurs de prison...), intervention médicale, transfèrement, travaux lourds, livraisons diverses et variées, etc.



P... comme prison

Cachot, boulot, dodo



cipient dans lequel sont distribués les aliments aux détenus.

extension, le médicament lui-même.

ard (ou frigidaire) : désigne la cellule émettent disciplinaire. "Frigidaire" parce pour éviter les suicides, les détenus sont placés à poil dans cette cellule rare-chauffée.

Toto : dispositif muni d'uneistance électrique qui permet de échauffer des liquides en cellule. Comme il s'agit d'un "achat exceptionnel" parce que venant de l'extérieur, on s'engraissent sur le dos des détenard et il y en a un dans chaque cellule, on risque et on recommence.



DANS LA FAMILLE "DÉTENUS & PERSONNEL PÉNITENTIAIRE", JE VOUDRAIS...

☆ **le caïd** : alors que les "sans grade" ont en survêt et tennis, lui, qui a un ring à tenir, est en Chevignon / Weston ver et en Fashionable / mocassins italiens l'été. Généralement recruté parmi les S." (cf. lexique), il a forcément un "capi- soit des relations, soit de l'argent, soit

des informations. Bien qu'il soit puant et méprisant, tâchez de ne jamais vous le mettre à dos.

☆ **la Combine** : c'est le noeud de l'économie parallèle. Vous êtes arrivé quasiment à poil en prison et vous n'avez pas les moyens de "cantiner" ? Adressez-vous discrètement à lui et vous redécouvrirez les plaisirs du troc. S'il ne vous fournira jamais une arme, il peut singulièrement adoucir votre détention. Il est souvent en cheville avec les gardiens, qui se sucent au passage.

☆ **le directeur mystique** : les lois humaines vous ont fait entrer dans l'établissement dont il a la charge, les lois divines vous en feront sortir. À chaque interrogation, à chaque problème, il y a une réponse dans la Bible, qui fait désormais partie du paquetage des nouveaux. Sa connaissance des Saintes Écritures a quelque peu tendance à l'éloigner des préoccupations bassement terre-à-terre de ses "brebis".

☆ **l'homme au chien** : ça fait plaisir un fonctionnaire zélé. Il adore son métier, qui lui permet de décharger sa hargne sur les détenus, et il adore son chien, qui lui tient lieu de femme et d'enfant.

Il est sans doute plus facile de faire ami-ami avec le toutou qu'avec son maître, qui adore lâcher son monstre sur les détenus menottés. On espère secrètement que "le meilleur ami du détenu" égorgera un jour son patron.

☆ **le médecin** : ça fait toujours du bien de voir quelqu'un qui n'est ni maton, ni détenu. C'est un brave type, un peu vieillissant, qui sait bien que la prison est un mouoir, mais qui ne voit pas comment faire changer les choses à son petit niveau. Pas toujours très compétent comme médecin, il parvient parfois à obtenir des petits "plus" en allant gueuler sans rendez-vous dans le bureau du directeur. Attention toutefois : il ne se mouillera pas au point de s'exposer.

☆ **le mouchard** : tout le monde sait qu'il y en a un, personne ne sait qui c'est. Toujours est-il qu'au moindre chahut, les meneurs sont punis et qu'au moindre vol d'outil, les matons fouillent la bonne cellule. Tenu aux couilles par l'administration, qui peut le balancer à tout moment dans la fosse aux lions, sa sortie de tôle ne sera qu'un répit si les détenus démasquent la "balance".

C'EST ARRIVÉ EN PRISON...



PETIT LEXIQUE DE SURVIE

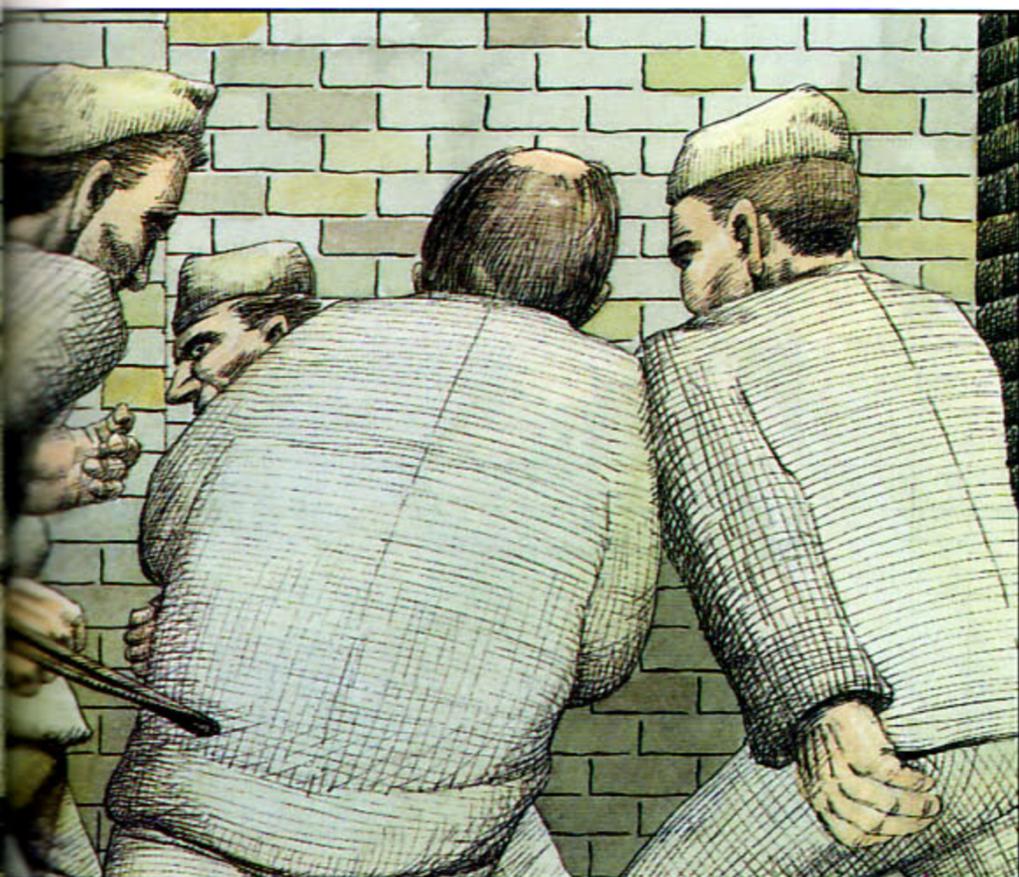
Arrivant (et dérivés) : désigne le détenu nouvellement arrivé et tout ce qui s'y rapporte (exemple, le "paquetage arrivant").

Baluchonnage (ou carrousel) : fait d'être transféré d'établissement en établissement. Souvent réservé aux "D.P.S." - cf. ci-dessous. Également appelé "tourisme pénitentiaire".

Cage : cour de promenade insalubre, protégée par un filet d'acier où s'accumulent les détritrus jetés des cellules.

Cantiner : acheter à la cantine, le magasin intérieur de la prison. Cette possibilité est évidemment réservée aux détenus qui en ont les moyens.

D.P.S. : pour "détenus particulièrement surveillés". Essentiellement les condamnés à des longues peines qui n'ont rien à perdre, les "meneurs" et "agitateurs" réfractaires à l'institution et enfin les caractériels et les psychopathes.



P... comme prison

Cachot, boulot, dodo



C'EST ARRIVÉ EN PRISON...

- **Colombie** : Les services financiers du ministère de la justice se sont arraché les cheveux pendant l'édification, en 1990, d'une nouvelle prison dans un des quartiers pauvres de Bogota. Par trois fois, en effet, le mur d'enceinte a purement et simplement disparu. Il n'a pas fallu chercher bien loin les causes de cette mystérieuse disparition : les sans-logis du quartier avaient utilisé les matériaux entreposés pour se construire des abris.
- **Danemark** : Dans la nuit du 9 au 10 mars 1989, des malfaiteurs se sont introduits par effraction dans la prison de Moegelkaer et ont ouvert au chalumeau le coffre-fort contenant le salaire des prisonniers (pour un montant de 85 000 couronnes - soit 68 000 F quand même). C'était la deuxième fois en quatre mois que des cambrioleurs s'introduisaient dans cette prison "libre" (fermée uniquement la nuit).
- **États-Unis** : Le 6 janvier 1982, la police entre dans la prison de Framingham (Massachusetts). Pas pour mater une quelconque émeute, mais pour fermer la salle de jeu et mettre un terme aux différents trafics qui y avaient prospéré. Au départ, un programme de réhabilitation qui s'est transformé, au fil des ans, en modèle d'organisation du crime. Les drogues, les plaisirs sexuels et les tables de jeu faisaient partie du quotidien des détenus, dont l'un se serait même plaint de la qualité de la marijuana.
- **États-Unis** : Trois détenus (un plombier, un soudeur et un électricien) sont parvenus à construire un hélicoptère à l'intérieur même de la prison de Carson City (Nevada). Constitué d'une nacelle à trois roues équipée d'un moteur de moto, les trois candidats à la "belle" n'auront pas eu le temps d'achever l'hélice principale de l'engin. Des rumeurs circulaient depuis des années sur le projet, mais personne n'y avait accordé crédit, jusqu'à l'arrivée d'un nouveau directeur. Toutes les pièces utilisées venaient des magasins de la prison.
- **Grande-Bretagne** : Parce que la mutinerie d'avril 1990 a commencé dans la chapelle de l'établissement et parce que les prisonniers ont arraché les croix des toits de l'aile F, le gouverneur de la prison de Strangeways, un catholique formé chez les Jésuites, a conclu à "un conflit entre le Bien et le Mal". Déjà inquiet que le vendredi saint tombe un 13, il a vu dans cette mutinerie une offensive diabolique contre la campagne d'évangélisation organisée dans la prison (200 prisonniers touchés par la grâce). Il a demandé à plusieurs aumôniers de voir ce qu'ils pouvaient faire pour "mobiliser les ressources spirituelles".
- **Thaïlande** : Les autorités pénitentiaires ont décidé, en 1983, de remplacer le vieux revolver 9 mm utilisé depuis 1934 pour exécuter les condamnés à mort par le MP 5 SD2, automatique allemand muni d'un silencieux. Pas en raison des doléances des riverains, mais parce que les condamnés à mort se plaignaient d'être réveillés à l'aube par les coups de feu destinés à leurs camarades d'infortune. Certains en auraient même perdu l'appétit...

.. MAIS ON N'EN A JAMAIS RIEN SU



QUELQUES CONSEILS À L'USAGE DES M.J.S À L'USAGE DES M.J...

Si vous souhaitez, dans le cadre d'une aventure, bâtir votre propre prison, il y a certaines choses que vous devez savoir et certains choix que vous devez faire. Principes de base : les enfants (c'est-à-dire les mineurs de 16 ans) ne sont jamais incarcérés avec les adultes (une seule exception : la détenue qui accouche en prison peut garder son enfant avec elle jusqu'à l'âge de 18 mois) et les adultes sont répartis par sexe (en clair, pas de mixité). Une fois cela posé, vous devez vous demander

Art. D. 248 : LES HOMMES ET LES FEMMES SONT INCARCÉRÉS DANS DES ÉTABLISSEMENTS DISTINCTS. LORSQUE NÉANMOINS DES QUARTIERS SÉPARÉS DOIVENT ÊTRE AMÉNAGÉS DANS LE MÊME ÉTABLISSEMENT POUR RECEVOIR RESPECTIVEMENT DES HOMMES ET DES FEMMES, TOUTES DISPOSITIONS DOIVENT ÊTRE PRISES POUR QU'IL NE PUISSE Y AVOIR AUCUNE COMMUNICATION ENTRE LES UNS ET LES AUTRES.

si vos détenus seront incarcérés en commun ou isolés les uns des autres ?

Plusieurs systèmes sont envisageables :

- **L'emprisonnement collectif** : on fait construire un établissement (ou un quartier) pour les hommes et un pour les femmes, chacun comprenant des salles communes, des ateliers et des dortoirs. Ce type d'établissement présente un double avantage : il est relativement rapide à édifier (on utilise les détenus : une pelle, une pioche, une scie, trois planches, un bout de tôle ondulée, et hop !) et on peut facilement y entasser un grand nombre de détenus. Inconvénients : la promiscuité transforme ce type d'établissement en véritable "école du crime" et facilite grandement les mutineries et autres projets d'évasion. Ce système d'emprisonnement semble plutôt réservé aux circonstances exceptionnelles (cf. *Le pont de la rivière Kwai*, *La grande évasion*, *Stalag 17*) ou aux bagnards.

Note aux M.J : si vos joueurs sont envoyés - ou entrent de leur plein gré - incognito dans une prison (pour y recueillir un témoignage, protéger quelqu'un, etc.), ce type d'établissement est le plus propice au recueil d'informations.

- **L'isolement cellulaire** : inspiré des règles de la vie monastique et censé provoquer, par la réflexion et le retour sur soi qu'implique la solitude, l'amendement du détenu, ce système est, à l'inverse du précédent, très intimidant et évite les contacts entre détenus. Mais par l'isolement même qu'il implique, il peut, dans les cas les plus graves, mener à la folie ou au suicide.

Note aux M.J : système générateur d'angoisses et de paranoïa, parfait pour les scénarios d'horreur, contemporaine ou pas, fantastiques ou impliquant une forte implication "roleplayinguesque".

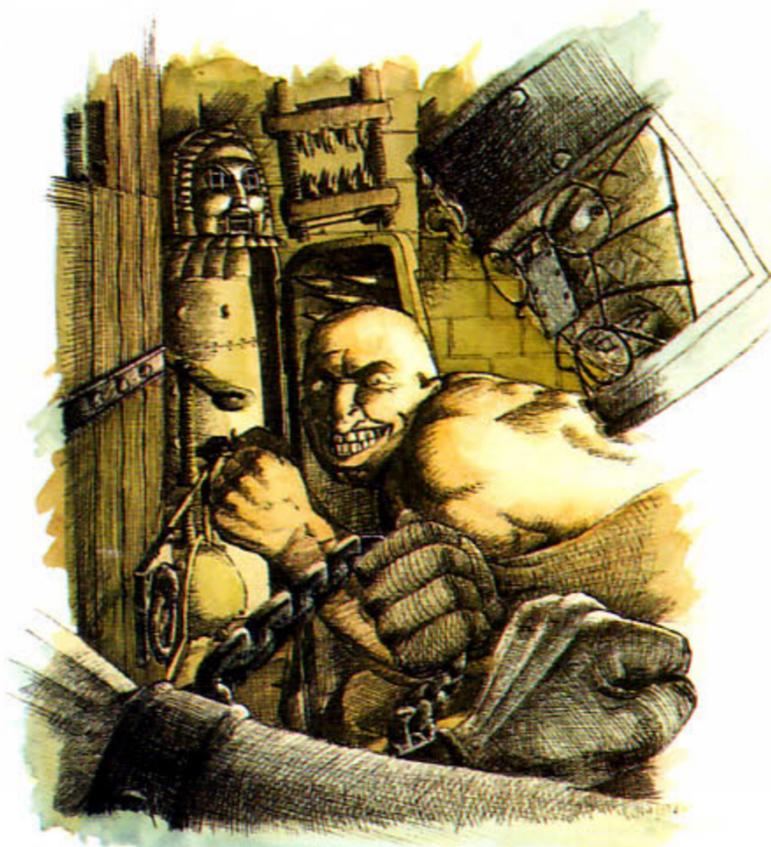
- **Les systèmes mixtes** sont parfaitement envisageables. Soit isolement de nuit et travail commun dans la journée (le système inverse ne présente QUE des inconvénients). Soit un système progressif qui, partant de l'isolement cellulaire total, passe par un isolement nocturne, puis un emprisonnement collectif, avant la sortie définitive du détenu.

Dernière précision : on s'efforce, dans les prisons contemporaines, de séparer les prévenus (présûmes innocents) des condamnés, qui eux purgent leur peine. Ces derniers, dans la mesure du possible, sont eux-mêmes répartis par catégories (selon l'infraction commise, selon leur dangerosité, etc.). Certains condamnés ("politiques", travestis, assassins d'enfant...) sont toujours séparés des autres (isolement cellulaire, heures de promenade différentes, etc.).

... DÉSIREUX DE CONSTRUIRE LEUR PROPRE PRISON

On ne saurait trop conseiller aux M.J qui souhaitent aller plus loin la lecture du *Guide du prisonnier* (publié par l'Observatoire international des prisons, aux éditions de l'atelier - 12 av. Soeur Rosalie, 75013), auquel ce dossier doit beaucoup.

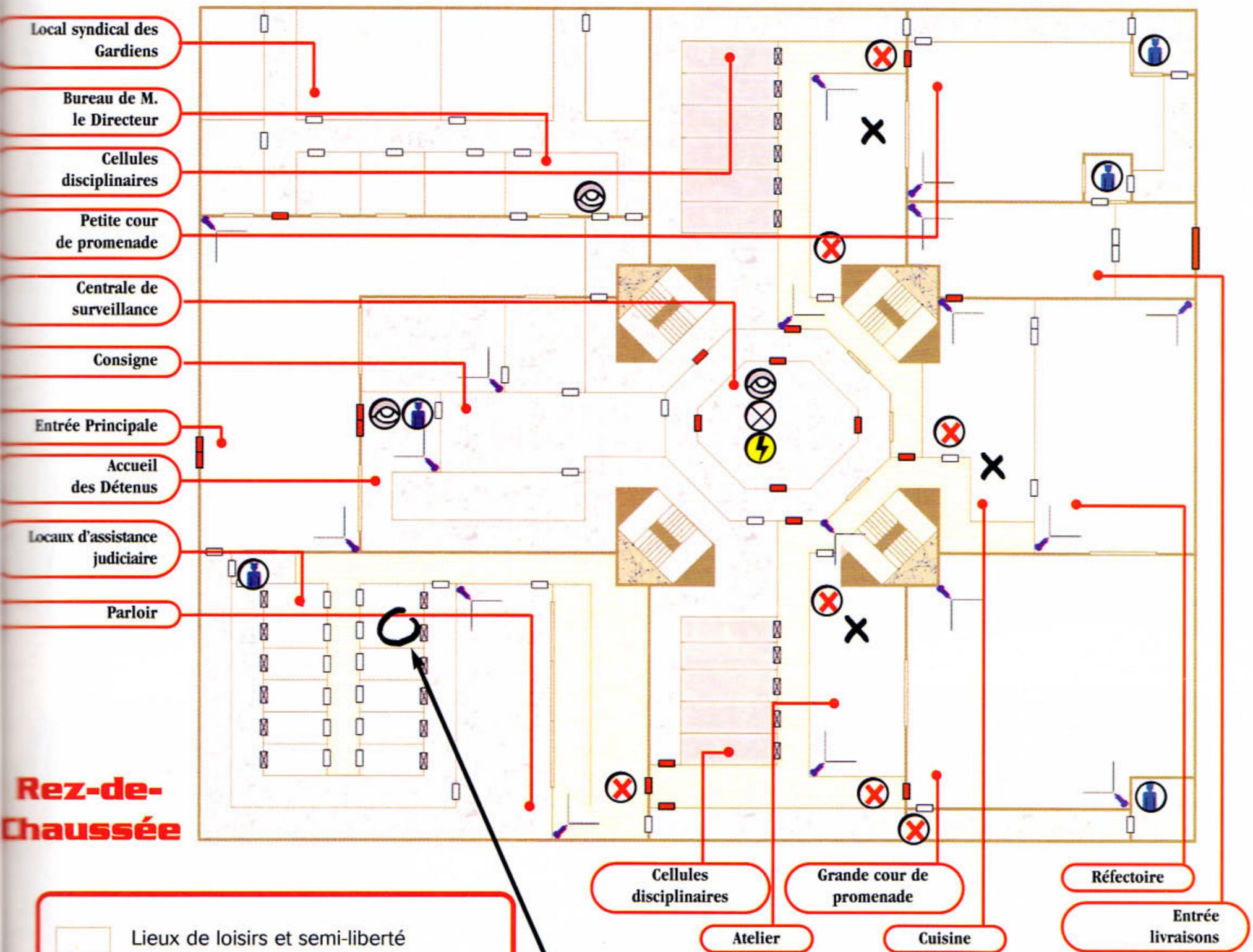
Marshall Meanrattler



Etablissement Pénitentiaire de Redemption-City

Plan fonctionnel de l'établissement destiné aux gardiens.

(Attention, ce document est la propriété de la société Perpet™.
il ne doit en aucun cas être communiqué aux personnes étrangères au service)



- Lieux de loisirs et semi-liberté
- Locaux administratifs
- Services entretien et techniques
- Circulation
- Santé et Hygiène
- Circulation (non-détenus)
- Lieux de détention
- Portes à serrure mécanique
- Portes à verrouillage automatique individuel
- Portes à verrouillage automatique collectif
- Vitres (Sécurité et Haute-sécurité)
- Caméras de surveillance
- Postes de surveillance vidéo
- Postes de verrouillages automatiques
- Accès électriques
- Gardes permanentes
- Emplacements de fouilles impératives

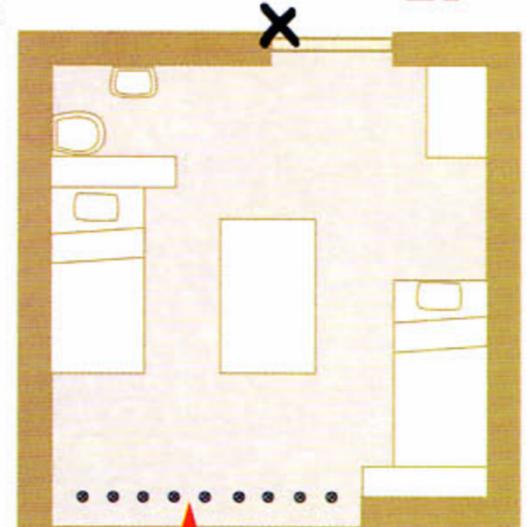
Il y a une petite cache ménagée sous la table de cette pièce.

X : bonnes planques

Emplacements sensibles à examiner en cas de fouille systématique :

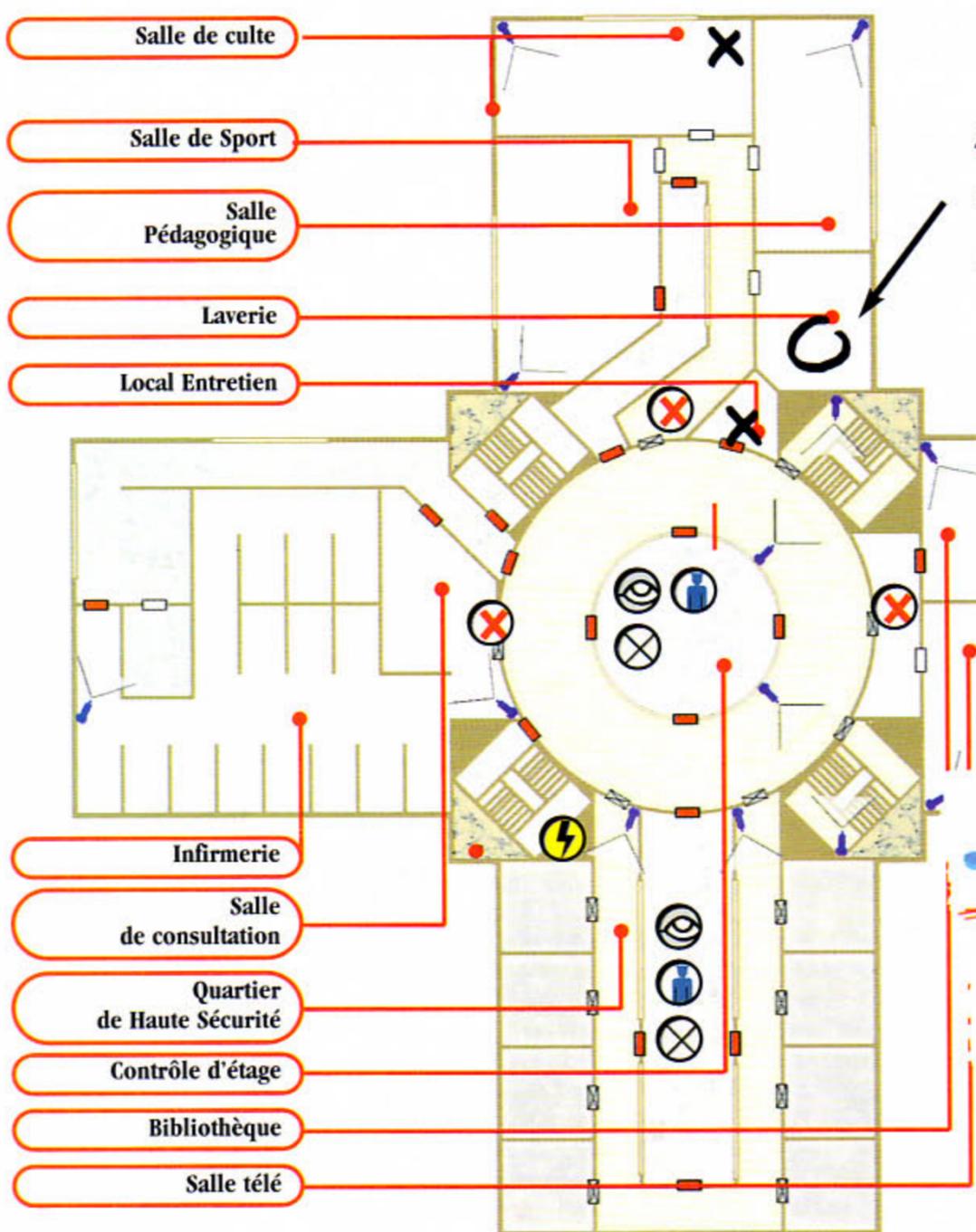
- Placards
- Piètements
- Literie
- Evacuations d'eau

Cellule Type



Distance de Sécurité : 80 cm

*Ce plan a été chouravé aux matons, faites y gaffe.
C'est peut être votre billet pour la belle !*



Le laverie est une super planque, on peut y être affecté pour bonne conduite, idéal pour goupiller une cavale. Pas de moucharde vidéo.

1^{er} Étage

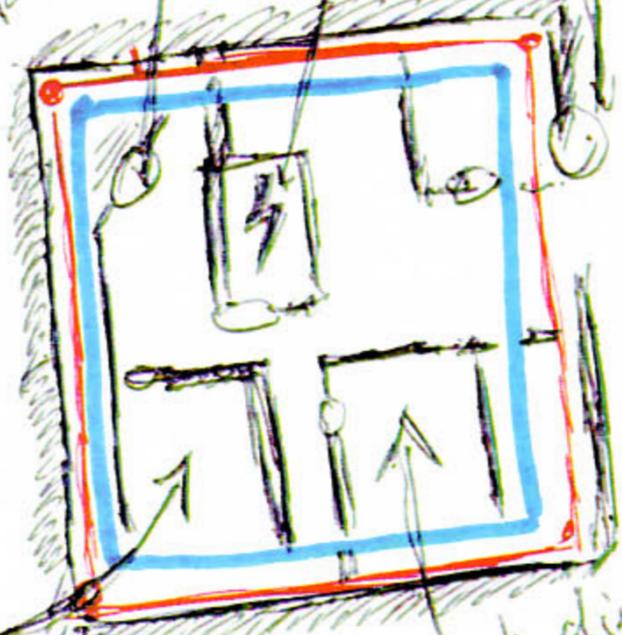
Avec toutes ses étagères la bibliothèque est pleine d'angles morts et de planques.

Chers...

— *din*
— *chauffage*

accès secret aux points

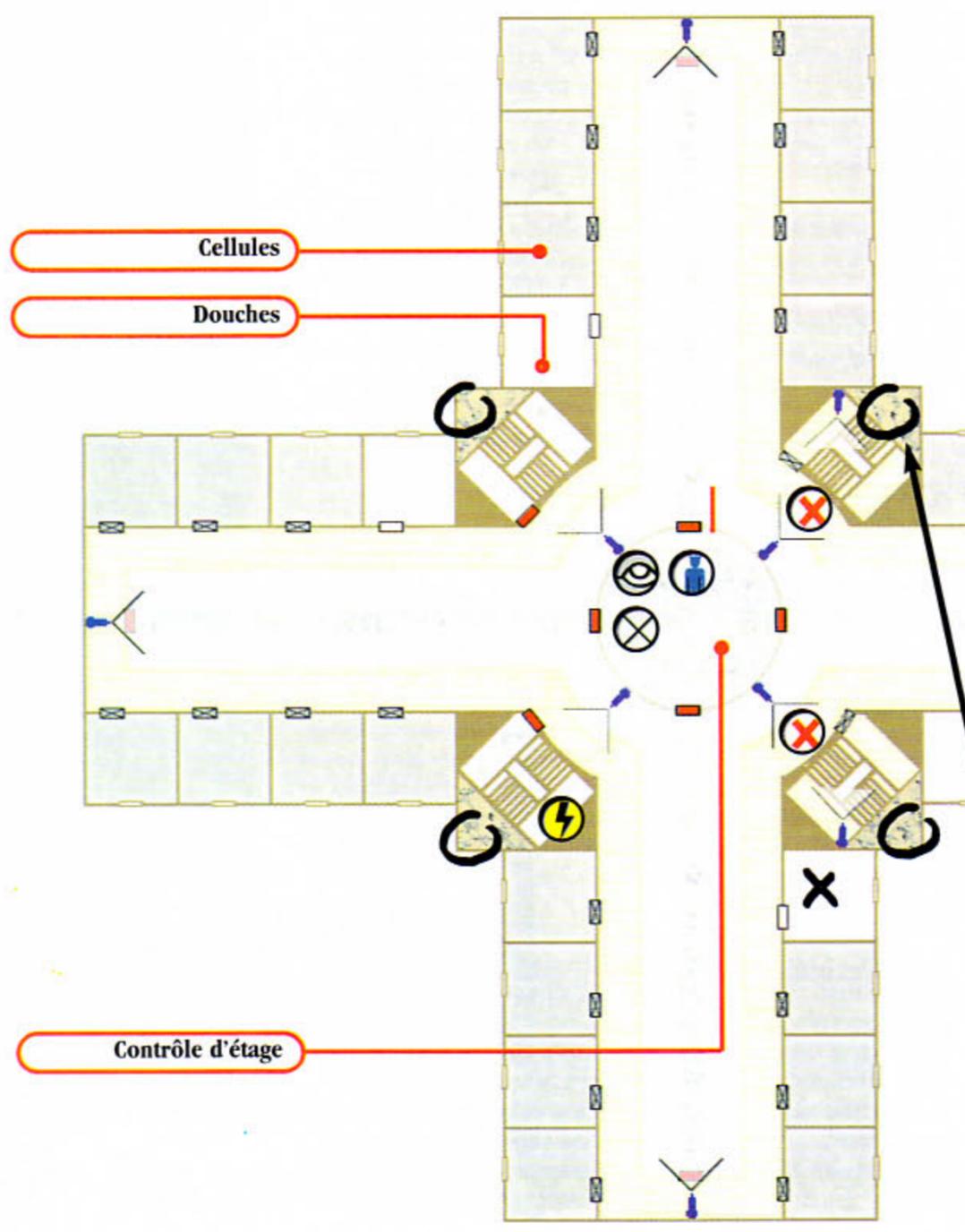
accès P-d-C du général et porte ébène



chauffage et toilettes

accès possible par air de ventilation

Plan du sous-sol établi par Gégé les bretelles pendant sa tentative d'évasion



Étages Supérieurs

Il y a un accès possible aux sous-sol par les gaines aération qui se trouvent derrière les cloisons des escaliers

Space Hulk



Thème : Science fiction

Auteur : Richard Halliwell

Prix : 499 F

Éditeur : Games Workshop

Première édition : 1989

Nombre d'éditions : 2

Adresse de l'éditeur :

•VF : 50 rue Benoît Malon, 94250 Gentilly
Tel : 01 49 08 52 10 Fax : 01 49 08 52 25
Custserv@games-workshop
<http://www.games-workshop.com>

Jeu de plateau



Doom



Thème : Science fiction

Auteur : Romero & Petersen

Prix : entre gratos (shareware) et 349 francs (*Doom II*)

Éditeur : id Software

Première édition : 1993

Nombre d'éditions : au moins 4 (*Doom Shareware* non censurée, *Doom* version complète, *Doom II*, *The Ultimate Doom*)



Adresse de l'éditeur :

webmaster@idsoftware.com
<http://www.idsoftware.com>

Jeu vidéo

X-Files

The collectible card game



Thème : Fantastique contemporain

Auteur : Ron Kent et Duncan Macdonell

Prix : 60 fr. le starter, 20 fr. le booster.

Éditeur : USPC / NXT games

Première édition : Novembre 1996

Nombre d'éditions : 1

Adresse de l'éditeur :

• VO : 4590 Beech Street, Cincinnati, Ohio, 45212. U.S.A.
Tel : (513) 396-5781 Fax : (513) 396-5879
nxtgames.com

Jeu de cartes



«Il était une fois...»

Le jeu de cartes pour raconter des histoires



Thème : les contes de fées

Auteur : James Wallis, Andrew Rilstone, Richard Lambert

Prix : environ 120 F

Éditeurs : Atlas Games en anglais et Halloween Concept en français

Première édition : 1993 en VO et novembre 1995 en VF

Nombre d'éditions : 2

Adresses des éditeurs :

• VO : Atlas Games PO Box 131 233 Roseville MN 55113 USA
• VF : Halloween Concept 175, avenue Jean Jaurès
75 019 Paris
Tel : 01.42.49.35.13 Fax : 01.42.45.61.09
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Jeu de plateau



• **Descriptif** : vous êtes un sympathique space marines (limite brave), seul survivant de votre unité et vous devez casser du monstre afin de sauver votre vie et la Terre. Vous êtes mal équipé (un maigre pistolet et pas une once d'armure). Votre première mission sera donc de vous armer et de vous blinder afin de faire face au cauchemar qui vous attend. Les armes de base sont le fusil à pompe et la minigun, même si le lance-missiles et le fusil à plasma, plus rares, sont de grands favoris. Les monstres rencontrés semblent être sortis de l'Enfer (notez le E majuscule) ou de l'imagination d'un maître de jeu de *Donjons & Dragons* sous acide. Tout y passe : les beholders crachant des crânes enflammés, les minotaures aux bras remplacés par des guns, les diabolotins lanceurs de boules de feu. Le monde dans lequel se déroule le jeu n'est autre qu'une base marines dans le premier épisode, pour finir aux enfers dans le dernier. Tout y est extrême et malsain.

• **Critique** : *Doom* est le premier jeu de carnage en vision subjective sur le marché. Il a tellement marqué le milieu de l'informatique ludique qu'il a donné le jour à un nouveau type de jeu, le "Doom-like". Le principe du jeu est très primaire (tirer sur pratiquement tout ce qui bouge tout en ramassant armes et munitions sur le sol). Certains niveaux un peu plus compliqués vous demandent de réfléchir quelques secondes de temps en temps, mais l'intérêt du jeu n'est pas là. L'ambiance sonore et visuelle du jeu en font un summum de violence informatique et d'ambiance malsaine. Les cris et les détonations rythment une aventure que ne renierait pas le pire des serial killers. Un dévouement sans aucune retenue, sans aucune arrière-pensée. Les concepteurs ont d'ailleurs été si loin dans la provocation (salles en forme de croix gammée, tête de lapin plantée sur un pieu en guise d'image finale, etc.) que ce jeu restera un symbole des années 90, même si *Doom* a déjà trouvé son maître (*Duke Nuke 'Em 3D*).

• **Les suppléments essentiels** :

aucun supplément officiel. Les niveaux créés par les joueurs sont trop nombreux et d'un intérêt trop inégal pour être jugés. Testez-les vous-même !!!

• **Descriptif** : *Space Hulk* se déroule dans l'univers de *Warhammer 40,000*. Le monde du 41ème siècle est ravagé par des invasions extraterrestres et des guerres incessantes. Le fleuron des armées humaines est constitué par les space marines et les plus expérimentés d'entre eux bénéficient d'exosquelettes de combat (les tenues terminators), de fulgurants et de poings énergétiques, même si certains individus préfèrent le lance-flammes lourd ou le canon d'assaut. Ceux là sont envoyés dans d'immenses carcasses (les "hulks" du titre !) qui flottent dans l'espace et qui recèlent une race d'E.T. aussi dangereuse qu'agressive. Les chances de réussite des marines sont faibles puisqu'ils se battent généralement à 10 000 contre 1. Leur seul salut est la mise en place d'un système de destruction de masse, mais le hulk est énorme et les dangers nombreux. Leur première erreur sera certainement la dernière.

• **Critique** : *Space Hulk* est un jeu de plateau qui reproduit l'ambiance d'*Aliens*, utilisant le concept du radar de mouvement et de la différence entre les marines équipés d'armes à distance et les E.T. entraînés au corps à corps. Le tout donne un jeu de plateau aux multiples possibilités (le plateau est construit à la manière d'un puzzle). Les règles du jeu sont simples mais riches et l'ambiance toujours au rendez-vous grâce à plusieurs mécanismes originaux. Le premier, basé sur le radar de mouvement, implique que les marines ne connaissent rien du nombre réel des stealers avant leur arrivée en ligne de vue et qu'ils doivent donc souvent faire face à des situations imprévues. Les mécanismes laissent une part certaine à la chance, même si un marines faisant preuve d'un sens tactique hésitant sera toujours certain de finir sous les griffes des stealers. Pour le joueur alien, la situation est plus facile à gérer puisque les pertes lui importent peu...

• **Les trois suppléments essentiels** : *Deathwing* (sorti uniquement pour la première édition, mais quasiment indispensable et facile à adapter), *Genestealer* (règles pour les psioniques ; rarement utilisé, complexe et à la jouabilité douteuse), *Space Hulk Missions* (une compilation d'articles de White Dwarf, que du bon !).

• **Descriptif** : *Il était une fois...* est un jeu de cartes qui met les joueurs au défi de concevoir et de raconter une histoire en utilisant une à une les cartes qu'ils ont en main. Il y a deux types de cartes dans le jeu : les cartes "Conte" et les cartes "Dénouement". Les cartes "Conte" indiquent des éléments récurrents des contes de fées (ex : "Une Princesse", "Une Forêt" ou "Un Sortilège") ; les cartes "Dénouement" offrent des fins possibles (ex : "Et la prophétie s'accomplit"). Au fur et à mesure de la partie, chaque joueur va s'efforcer de garder la parole et d'intégrer dans le récit les éléments des cartes "Conte" dont il dispose. Seul celui qui parle peut jouer des cartes. Mais il risque toujours d'être interrompu par un autre qui, dès lors, fera évoluer l'histoire dans le sens qui lui convient, en fonction de ses propres cartes. Le gagnant est celui qui parvient à jouer toutes ses cartes et à conclure logiquement le récit avec sa carte "Dénouement".

• **Critique** : La plus grande qualité de *Il était une fois...* est sans doute de ne ressembler à aucun autre jeu de cartes. Sa mécanique, parfaitement huilée, fait que les joueurs sont à la fois alliés et adversaires : chacun s'efforce de mener l'histoire vers le terme qui lui sied, mais tous doivent conserver sa cohérence au récit. Autre originalité : l'univers de référence (celui des contes de fées), qui a rarement été exploité malgré une richesse évidente. Enfin, jamais un jeu de cartes n'a autant fait appel à l'imagination des joueurs : non seulement les 168 cartes proposées peuvent se combiner à l'infini, mais l'invention des joueurs repousse encore les limites du possible. Les règles du jeu, très simples, tiennent en quelques lignes ; elles suffisent à organiser les parties sans jamais entraver l'imaginaire. Les cartes sont belles, solides et agréables au toucher. Bref, *Il était une fois...* est une jolie réussite. L'essayer, c'est l'adopter.

• **Descriptif** : le jeu de cartes à collectionner des X-Files reproduit avec fidélité l'ambiance de la série télévisée du même nom (*Aux Frontières du Réel*, tous les samedis soirs sur M6). Deux enquêteurs d'une section spéciale du FBI étudient toutes sortes de phénomènes paranormaux pour s'apercevoir bien vite que de nombreuses affaires prétendument non classées (les X-Files du titre) sont en fait étouffées par des éléments du gouvernement des États-Unis. Ces derniers commettent mille malversations (alliance avec les extraterrestres, expériences génétiques, etc.) et on découvre, au fil des épisodes, que le travail de désinformation de ces sbires est sans limite. Signalons au passage que dans le jeu de cartes chaque groupe d'investigateurs est composé de 4 ou 5 agents plutôt que des deux célèbres enquêteurs de la série.

• **Critique** : à mi-chemin entre Star Trek (le jeu de cartes à collectionner) et le Cluedo, le jeu de cartes des X-Files contient deux sortes de règles. L'une est spécialement conçue pour les débutants et n'offre ni difficulté importante, ni besoin de concevoir un « deck » précis. Il est donc idéal pour les acheteurs-collecteurs qui veulent, de temps en temps, sortir les cartes de leurs pochettes plastiques et taper le carton. La deuxième version, réservée aux joueurs purs et durs, est beaucoup plus complexe et plus riche. La moitié des cartes est destinée à aider vos agents dans leurs investigations tandis que l'autre moitié sert à protéger et à cacher « votre » X-File (que votre adversaire doit découvrir). Vous êtes donc à la fois le « bien » (les gentils du FBI) et le « mal » (les méchants agents gouvernementaux, les extraterrestres, les tueurs en série dotés de pouvoirs psychiques ou bien encore les créatures inconnues de toutes sortes). Le jeu inclut aussi nombre de combats qui sont facilement gérés mais qui peuvent rapidement envoyer tous vos agents à l'hôpital (où ils sont beaucoup moins utiles). C'est un jeu simple, rapide à mettre en oeuvre, où la seule chose compliquée est la conception d'un deck performant. Pour le reste, il faut bien entendu apprécier la série...

• **Les suppléments essentiels** :
ne pas oublier de regarder la série....

ELIXIR



Thème : Le conte de fées

Auteur : los Rodriguez et Frédéric Leygonie

Prix : environ 120 F



Éditeur : Asmodée Éditions

Première édition : 1996

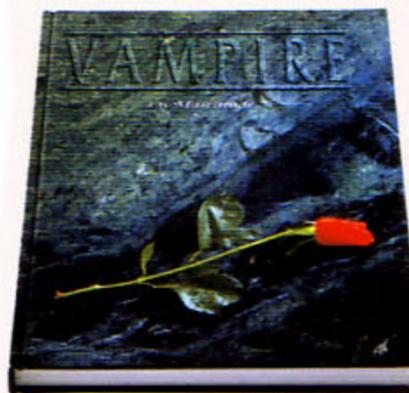
Nombre d'éditions : 1

Adresse de l'éditeur :

• VO : 1, route de Versailles 91190 Villiers le Bacle
Tel : 01 69 41 39 39 Fax : 01 69 41 98 10
asmodee@club-internet.fr

Jeu de plateau

VAMPIRE : The Masquerade



Thème : Gothic Punk

Auteur : Mark Rein•Hagen

Prix : environ 180 F

Dés : D10

Éditeurs : White Wolf en anglais et Hexagonal en français

Première édition : juillet 1991

Nombre d'éditions : 2

Adresses des éditeurs :

• VO : White Wolf Publishing 780 Park North Boulevard, Suite 100 - Clarkston, Georgia 30021 U.S.A.
Tel : (404) 292.1819
Site Internet : <http://www.white-wolf.com>
• VF : Hexagonal 94/96 rue Faidherbe 93 700 Drancy
Tel : 01.48.96.19.91 Fax : 01.48.96.19.87

Jeu de rôles

MAGIC : The Gathering



Thème : Heroic Fantasy

Auteur : Richard Garfield

Prix : 60 francs le starter, 19 francs le booster



Éditeur : Wizards of the Coast

Première édition : 1993

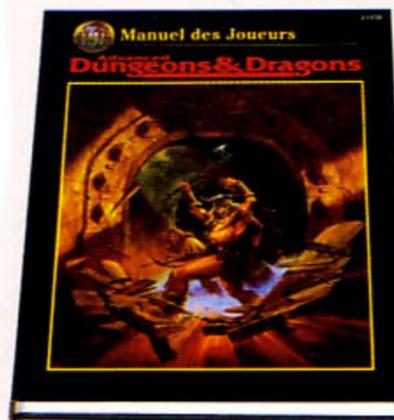
Nombre d'éditions : 3 en anglais (Alpha/Beta, Unlimited, 4th), 2 en français (3ème, 4ème)

Adresses de l'éditeur :

• VF : Immeuble le Levant, 2 rue du nouveau Bercy, 94220 Charenton le Pont.
Tel : 01 43 53 68 95 Fax : 01 43 96 52 53
<http://www.wizards.com>

Jeu de cartes

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition



Thème : Heroic Fantasy

Auteur : David "Zeb" Cook

Prix : 249 F

Dés : D4, D6, D8, D10, D12, D20

Éditeur : Tactical Studies Rules (TSR).

Première édition : 1979

Nombre d'éditions : 2

Adresse de l'éditeur :

• VO et VF : 201 Sheridan Springs Rd. Lake Geneva WI 53147 U.S.A.
<http://members.aol.com/tsrinc>
TSRConSvc@aol.com
Tel : 00 44 02 23 21 25 17
Fax : 00 44 02 23 24 80 66

Jeu de rôles

• **Descriptif :** *Vampire : The Masquerade* propose aux joueurs d'incarner un vampire, être immortel doté de pouvoirs surhumains, dans un monde qualifié de Gothic Punk. Gothic pour le côté fantastique contemporain sombre, ainsi que le feeling proche de la musique du même nom, et Punk pour la violence qui caractérise cet univers décalé (à l'instar du "cyberPUNK"). Le jeu se focalise sur trois luttes essentielles : d'abord celle du vampire avec lui-même, tiraillé entre l'homme qu'il fut et la bête assoiffée de sang qu'il est désormais ; puis les luttes politiques qui agitent la société vampirique : conflits entre les générations de vampires (Jyhad), entre les sectes (la Camarilla et le Sabbat) et, au sein des sectes, entre les clans ; enfin, dernier affrontement, celui qui oppose les vampires au reste du monde (humains, loups-garous...).

• **Critique :** *Vampire : The Masquerade* fut, en son temps, une révolution dans le microcosme des jeux de rôles. Pour la première fois, un jeu offrait la possibilité d'incarner un monstre, un super-anti-héros torturé, pris dans un entrelacs d'intrigues politiques complexes et de luttes d'influence sanglantes, dans un univers urbain aux allures de Gotham City. Les "classes de persos", appelées ici "clans", participent de cette même idée puisque les personnages ne se différencient pas tant par leurs aptitudes (ce sont tous des vampires) que par les buts et la philosophie de la famille à laquelle ils appartiennent. Quant au système de jeu, dit "du conteur", il allie avec élégance une bonne dose de simulation et une jouabilité excellente. Pas étonnant donc que *Vampire* ait été LE succès commercial des années 90. Un must !

• **Les trois suppléments essentiels :**

Chicago by Night, The Players Guide et Ashes to Ashes.

• **Descriptif :** le manuel de référence qu'il est indispensable de posséder pour jouer à ce jeu antédiluvien. Il est aussi utile aux joueurs (d'où son nom) qu'au MJ. En sus d'une explication pas à pas de ce qu'est une partie de JdR, on y trouve tout ce qui concerne les sortilèges magiques et cléricaux, la création de personnages, l'explication technique de ce que sont un alignement, une classe de personnage, un niveau d'expérience, un niveau de sort, etc. On y apprend également tout sur le combat et ses nombreux paramètres, les facteurs qui font qu'un personnage gagne plus ou moins de points d'expérience, l'importance de l'interaction avec les PNJ. Ce tome renferme en définitive énormément d'informations utiles à tous. Les vieux de la vieille auront remarqué que, dans sa première édition, *Le Manuel des Joueurs* était deux fois plus maigre que *Le Guide du Maître* et que la nouvelle mouture a plus ou moins inversé la tendance. Plus d'informations sont donc théoriquement accessibles aux joueurs.

• **Critique :** comment trouver les mots justes pour décrire le plaisir qu'a éprouvé un Donjon-maniaque à la première lecture de cet ouvrage ? C'est simple : du jamais vu. Un livret écrit dans un français impeccable, clairement agencé, agréable à lire et tout en couleurs. Un modèle du genre mais surtout une innovation de qualité, particulièrement remarquable dans un manuel du plus vieux JdR du monde qui, jusqu'ici, ne s'était pas réellement illustré par la qualité de ses tomes et surtout pas par la clarté de ses explications. Les concepts y sont désormais clairement énoncés et paraissent évidents à la première lecture... Bel effort ! Même le système de compétences qui m'avait rebuté dans l'ancienne version, m'a convaincu de sa raison d'être et ça, il fallait le faire. Pour tout vous dire, j'ai ouvert ce livre par pure curiosité et je l'ai immédiatement acheté. J'ai presque eu le sentiment de découvrir un jeu que je croyais connaître par coeur. Je ne peux qu'en conseiller la lecture.

• **Les trois suppléments essentiels :**

Le Guide du Maître, la Bestiaire Monstrueux, Mythes et Légendes.

• **Descriptif :** dans le monde des fées, tous les ans au solstice d'été, se déroule un terrible combat entre les magiciens les plus puissants du royaume, qu'ils soient fées, humains, elfes ou farfadets. Tous se rassemblent dans une grande clairière, aiguissent leurs capacités magiques, apprennent par coeur leurs rituels et commencent à ourdir moult plans machiavéliques... dans le seul et unique but de faire rire l'assemblée et de décrédibiliser leurs adversaires. Il ne leur manque que quelques composants magiques pour que les sorts se mettent à fuser de toutes parts. Serez-vous le plus malin et le plus chanceux pour tirer votre épingle du jeu ?

• **Critique :** Élixir est un jeu de cartes (pas à collectionner) qui simule un combat entre plusieurs magiciens. Au début de la partie, chaque joueur choisit un certain nombre de sorts (de puissance variée mais dont la somme est toujours égale), puis tire 5 cartes du talon. Il doit, en alternant échanges et tirage de cartes, réussir à rassembler les ingrédients nécessaires pour lancer ses sorts (plus les sorts sont puissants, plus ils demandent de composants, le minimum étant 1, le maximum 4). Le talon ne contient pas que des ingrédients, oh que non, puisque l'on y trouve aussi plusieurs dizaines d'objets magiques aux effets toujours étranges et quelquefois bien utiles. Reste un dernier type de carte : l'objet inutile que vous vous plairez à donner, vendre ou échanger lorsqu'une transaction vous le permettra. Mais le meilleur moyen de récupérer des composants est de se livrer à trois types de transactions, chacune possédant ses avantages et inconvénients : la « mise aux enchères » permet de vendre des ingrédients que tout le monde recherche, la « brocante » permet à tous les joueurs de se débarrasser des cartes dont ils n'ont que faire (mais peut-être un petit malin y trouvera-t-il ce qu'il cherche) et le « jour de marché » permettra de se défaire de deux cartes inutiles pour en prendre une au talon (vous savez ce que vous perdez, mais jamais ce que vous gagnez).

• **Les trois suppléments essentiels :**
une sacré dose de bonne humeur.

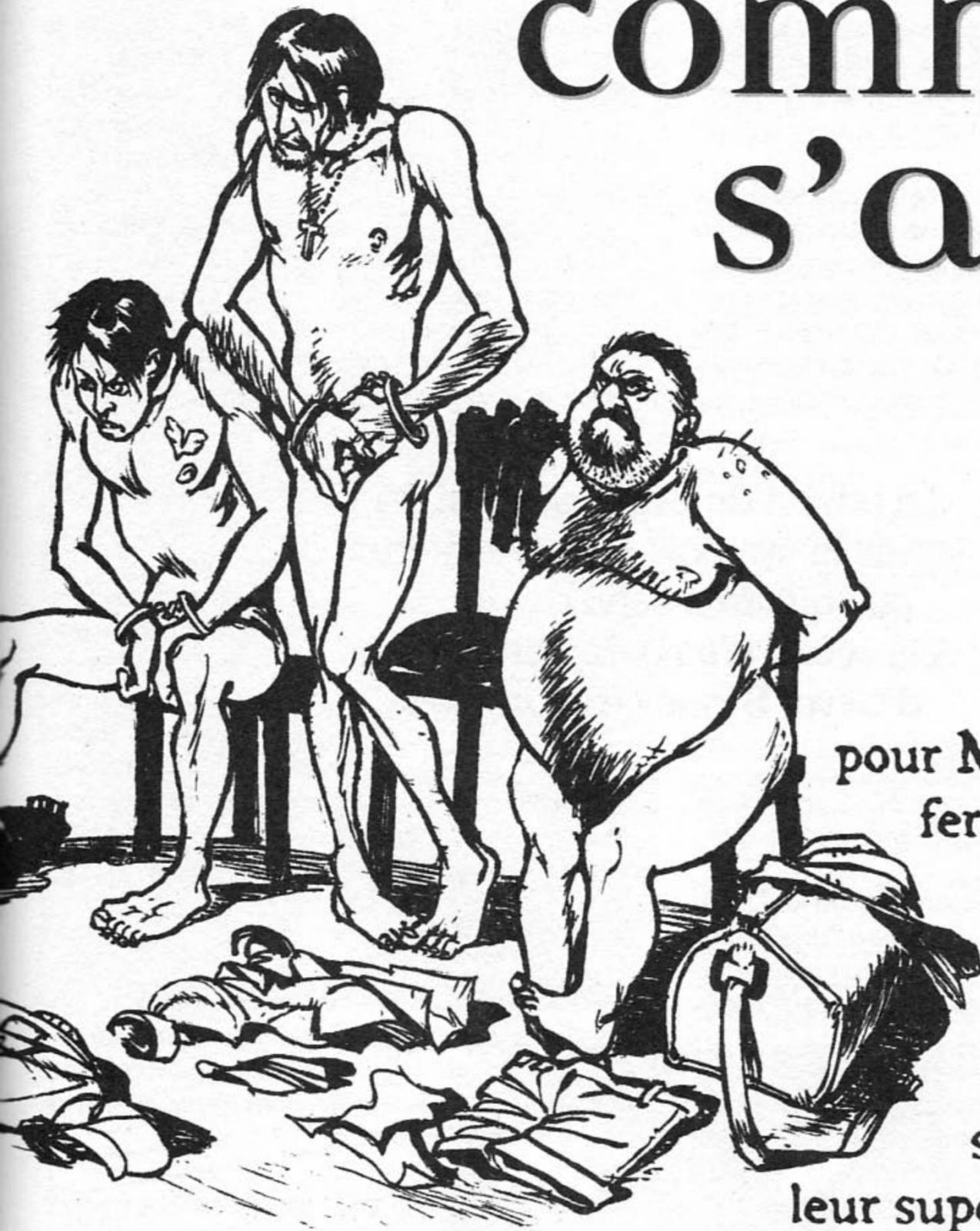
• **Descriptif :** *Magic the Gathering* simule la lutte de deux sorciers dans un monde fortement magique. Pour réaliser leurs sorts, les magiciens ont besoin de puissance magique (la "mana") qu'ils puisent dans les terrains qu'ils traversent. Ainsi les marais fournissent de la mana noire, utilisée pour tout ce qui concerne la nécromancie et la démonologie. Les forêts fournissent de la mana verte, utile pour l'invocation des créatures et la magie druidique, très proche de la nature. Les plaines fournissent la mana blanche et permettent d'invoquer des créatures de lumière (anges, incarnations de dieux, prêtres, etc.) et lancer des sorts visant plus à protéger qu'à détruire. Les îles fournissent la mana bleue qui permet de lancer des sorts qui affectent les autres sorts (contresort, annulation de la magie, transformation des effets d'un sort) ou à invoquer des créatures marines en tous genres. Pour finir, les montagnes permettent de récupérer de la mana rouge qui est utilisée pour invoquer des créatures puissantes et destructrices et de lancer des sorts qui ne le sont pas moins (éclair, tremblement de terre, boule de feu, etc.).

• **Critique :** *Magic the Gathering* est le premier jeu à avoir su associer le jeu de cartes, les cartes à collectionner (très en vogue aux États-Unis, un peu comme les vignettes Panini en France) et l'imaginaire propre à presque tous les rôlistes (donjons, dragons, fireballs, WISH !!!). Cela donne un cocktail détonnant puisque *Magic* n'est rien de moins que la nouveauté ludique des années 90. Le jeu est simple (au moins de prime abord) et les cartes sont assez bien dessinées pour que tout joueur normalement constitué se laisse tenter. Le système de jeu est superbement bien rôdé et permet d'entrer tout de suite dans le vif du sujet. Les parties sont courtes, souvent différentes les unes des autres et le fait de pouvoir constituer son jeu avec plusieurs centaines de cartes différentes donne encore plus d'intérêt au jeu. En résumé, c'est le meilleur jeu paru depuis l'invention du jeu de rôles.

• **Les trois suppléments essentiels :**
Arabian Nights, Legends, Ice Age, Mirage.

scénario

s'ils savaient comme on s'amuse ici...



Ce 16/9^e

pour **Magna Veritas** vous fera découvrir les joies de la vie dans une prison américaine, les débordements de certains Anges et les agissements souterrains de leur supérieur pour les couvrir.

Première Partie

Où les Anges sont mis dans de biens sales draps... pour la bonne cause.

La piste rouge

1966, Richard Speck termine sa courte carrière de tueur en série en massacrant huit jeunes femmes dans un foyer pour élèves infirmières. Afin de justifier son geste, il dira simplement : "C'était pas leur nuit..."

Vos PJs sont dans une sacrée merde. Pourchassant un démon de Baal en maraude, ils finissent par découvrir son repaire, un petit pavillon de la banlieue sud de Paris, non loin de Créteil. La petite maison ressemble à s'y méprendre à un abattoir et les restes de plusieurs humains peuvent être aperçus çà et là, un pied par-ci, une tête par-là. Les recherches tournent court puisque le démon responsable de ce puzzle 3D est introuvable. Cela se complique encore lorsque les PJs sont interpellés, par mégaphone interposé, de l'extérieur de la maison, par un membre des forces de l'ordre. Tout avait pourtant bien commencé, l'enquête était parsemée de cadavres et le démon de Baal n'était pas vraiment

Caractéristiques des membres du GIGN

FO	2
AG	2
PE	2
PR	2
VO	1
AP	1
PP	-

Talents :

Arme d'épaule +1,
Arme de poing +1,
Esquive +0,
Tactique +1.

Équipement :

FAMAS, revolver,
gilet pare-balles,
rangers, treillis bleu.

Comportement :

les membres du GIGN ont reçu ordre de prendre vivants les occupants du pavillon. Ils ne prendront cependant aucun gant si les PJs font le coup de feu. En général, 2 ou 3 membres restent sur les toits des maisons avoisinantes, tandis que les autres défoncent les issues de la maison pour combattre de plus près.

discret. La mission était vraiment de routine et tout semblait, jusqu'alors, aller comme sur des roulettes. Le but principal était de découvrir l'auteur de curieux meurtres en série. L'enquête était parsemée d'indices qui auraient même permis au club des cinq d'y retrouver son chien. Tout semblait trop facile.

... C'était d'ailleurs réellement trop simple puisque c'est un coup monté par les autorités angéliques pour mettre les PJs en situation de crise. À vous de leur décrire les événements qui ont précédé cette scène d'action avec le plus de soin possible (et peut-être, s'ils sont malins, leur mettre la puce à l'oreille).

Bien que vos PJs ne soient pas nés de la dernière côtelette, il y a fort à parier qu'un tel piège ne les réjouira guère. En ce qui concerne les directives théoriques du camp angélique, la seule solution logique est de se rendre (surtout parce que les forces de l'ordre de tous les pays sont noyautées par les Anges et leurs alliés). Mais il est des PJs qui supportent bien mal le panier à salade et il se peut que ces derniers veuillent tenter autre chose. Grand bien leur fasse...

ferme mais humain

Reconnu coupable des huit crimes, Richard Speck est condamné à mort mais sa peine est commuée en six cents ans de prison

quelques mois plus tard. Il est incarcéré à la prison de Statesville, l'une des prisons les plus dures des États-Unis.

Les PJs qui voudront tenter une sortie ou jouer fort Chabrol à Créteil pourront s'en donner à cœur joie et flinguer le GIGN si ça leur chante. Le combat se déroulera normalement pendant quelques tours (15 secondes), puis une sorte de malaise les forcera à cesser les hostilités.

Étonnamment, leurs pouvoirs divins disparaîtront d'un coup et leur nature angélique réduira progressivement. Techniquement, cela signifie que durant les 3 tours suivants, ils ne diviseront plus les dommages que par 2, pour ne plus les diviser du tout une fois les 9 premières secondes écoulées.

Un PJ particulièrement résistant (ayant une Volonté importante) pourra tenter un jet de Volonté difficile. Le Résultat des Unités indiquera le nombre de tours pendant lequel il restera le même, avant de subir les effets néfastes décrits

ci-dessus.

Si les petits Rambos ne se rendent pas assez tôt, ils seront certainement éliminés par les sémillants pandores. Tant pis, on n'est pas là pour apprendre à jouer à des tanches. Pour les autres, l'arrestation se fera avec rigueur et fermeté, dans le plus pur style du GIGN.

Après quelques jours (toujours sans aucun pouvoir), les PJs seront trans-

férés à la prison de Statesville... aux États-Unis ! Durant cette période de calme et le transfert par avion militaire qui suit, ils ne pourront passer aucun coup de fil, il ne leur sera donné aucune explication. Ils pourront néanmoins se rendre compte que les hommes qui les escortent les traitent plus que correctement... Comme s'ils les respectaient. Comme vous l'avez peut-être compris, ces hommes sont en fait des soldats de Dieu qui connaissent la vraie nature des PJs mais qui ont reçu l'ordre de les traiter comme de vrais prisonniers.

Pendant ce temps, les télévisions françaises et étrangères font grand bruit de "la maison de l'horreur", présentant avec encore plus de zèle qu'à l'habitude les méfaits des tueurs présumés (les PJs).

Les magazines à sensation, normalement plus intéressés par les coucheries des vedettes que par la viande froide, passent des doubles pages de ladite maison. On en vient même à penser que les tueurs n'en sont pas à leur premier méfait et que des crimes similaires auraient été perpétrés aux États-Unis. Le tout est organisé par les forces du Bien afin que tous (les

humains, les Démons et même les autres Anges) pensent que ces Anges "ripoux" viennent de commettre leurs derniers crimes.

Du côté des PJs, il serait bon que vous leur fassiez parvenir quelques échos de ce qui se passe dans les médias, histoire qu'ils flippent encore un peu plus. Il est certain

qu'ils vont penser à un coup monté (bien entendu), mais sans savoir si c'est pour leur bien ou pas. Ce qui est certain, c'est qu'ils sont partis pour un petit tour aux States.

Le rock du bagne

1991, Richard Speck meurt d'une crise cardiaque à Statesville. Personne ne se doute qu'il fera encore parler de lui, plus de 5 ans après sa mort. Le tatouage qu'il portait sur le bras n'a jamais aussi bien résumé la vie de ce triste sire : "Born to Raise Hell".

Dès leur arrivée à la prison de Statesville, les PJs se rendront tout de suite compte que leurs pouvoirs ne sont pas revenus et que les gardes qui les traitaient plutôt bien ne sont plus là. Le personnel de la prison les considère comme la pire merde qui soit, surtout parce qu'ils sont nouveaux dans la place (la gravité de leur crime n'a aucun rapport avec la façon dont ils sont traités).

Côté détenus, les débuts sont difficiles et il est certain que les PJs devront jouer des coudes (et des coups de boule) pour se faire respecter.

Notons au passage que les talents et les caractéristiques des PJs ne sont pas réduits et qu'ils pourront donc certainement s'en sortir sans trop de difficulté (même sans pouvoir spécial, une Force de 5 peut permettre de prendre une douche tranquille sans avoir à raser les murs).

En tant que maître de jeu, votre but sera de leur faire décou-

Et s'il y a des femmes ?

Le scénario risque de ne pas être très logique pour les PJs féminins puisqu'il n'est pas question de les enfermer avec les PJs masculins. Les femmes seront donc mises de côté pour le début du scénario et seront réintroduites dans l'aventure sous la forme de gardiennes (il peut y en avoir) et, surtout, d'infirmières. Cela risque de déséquilibrer un peu l'équipe mais devrait simplifier grandement l'enquête.

scénario - Magna Veritas

Tob Savior

Tob est un prisonnier rigolard et bon vivant. Il parle avec un accent du sud prononcé, ajoutant un « fuck » à la fin d'à peu près toutes ses phrases. Lorsqu'on le laisse parler, on se rend rapidement compte que ses sujets de prédilection sont le cul, la came et les bagnoles.

Le troisième homme (la "petite amie" de Speck) se nomme Tob Savior, est encore bien vivant et peut facilement être rencontré. Il sera la principale piste lors de cette première partie du scénario. Il sera tout d'abord méfiant et, sachant que la vidéo est déjà passée entre bien des mains, ne saura pas vraiment sur quel pied danser, pensant même que ces étranges enquêteurs peuvent n'être que des journalistes en manque de scoops. De cette aventure avec Speck, il pourra donner les informations suivantes :

- La caméra avait été achetée à des mecs venus tourner le film "Natural Born Killers" et Tob avoue que, de toute façon, un mec qui a des thunes ici peut acheter ce qu'il veut, armes à feu exceptées (et encore...).

- La came est quasiment en vente libre et n'est donc pas un élément étonnant de la vidéo.

- Ce n'est pas Speck qui avait proposé de tourner cette vidéo mais il s'y était prêté avec plaisir acceptant l'offre d'Edgard sans hésiter.

Concernant Speck lui-même, Tob avouera que cet homme l'a réellement marqué et se rappellera, au milieu de dizaines d'autres souvenirs sans intérêt que :

- Speck possédait une force de caractère étonnante, supportant sans aucun problème les sévices qu'il a pu subir. Il semblait capable de faire complètement abstraction de sa vie en prison.

- pouvait passer des jours entiers enfermé dans sa cellule, sans que personne ne puisse l'en faire sortir.

- Il était, la plupart du temps, capable de délirer complètement, agissant comme le pire des maniaques et était capable d'excès aussi bien violents que sexuels. Ses périodes de délire étaient la plupart du temps de très courte durée et finissaient toujours par une longue période de calme qu'il passait enfermé dans sa cellule.

- Bien qu'il fit grande consommation de drogue, Speck ne semblait en prendre que pour "faire comme tout le monde" et Tob pense, qu'au final, Speck devait être plus ou moins insensible aux effets de la came.

- En interrogeant les voisins de la cellule qu'occupait Speck lorsqu'il se trouvait encore à Statesville, on peut découvrir un vieil homme qui jurera sur tout ce qu'il a de plus cher que durant ses moments de solitude Speck passait son temps à prier.

virer la vie de la prison, comme s'ils étaient tout ce qu'il y a de plus humains. Cela devrait même vous permettre quelques bons moments de roleplay. Le temps passé dans la peau de vrais taulards est variable et ne devra être dicté que par l'intérêt que portent vos joueurs à cette partie du scénario. Dès qu'ils commenceront un peu à en avoir marre, il vous suffira de passer au chapitre suivant.

Les prisonniers ne sont pas des Anges (ben voyons...) mais il est certain qu'ils possèdent un code d'honneur très précis. Aux PJs de le découvrir et de faire avec, sous peine de se retrouver avec les pires ennuis du monde.

Bienvenus en enfer

La prison de Statesville est un véritable symbole pour l'Amérique puisqu'elle a servi de décor à la scène d'émeute dans le film d'Oliver Stone, « Tueurs-nés ». Elle est aussi très célèbre dans le monde angélique puisque c'est là que sont enfermés les Anges qui dévient de la ligne tracée par le Seigneur. Cela, les PJs ne le savent pas. Peu d'Anges le savent d'ailleurs...

Quelques jours (ou quelques semaines) après leur arrivée, les PJs sont reçus par le directeur de la prison. Ce dernier est accompagné de trois matons réellement balaises (ils paraissent presque surnaturels) et leur parle calmement en ces mots :

"Messieurs, je sais bien que tout ce petit remue-ménage vous a fortement perturbés. Vos pouvoirs et votre résistance reviendront rapidement à leurs niveaux maximum. J'ai besoin de vous pour enquêter sur un problème qui risque de causer du tort au système judiciaire humain.

En tant que condamnés, vous êtes à même d'être les plus discrets possible. La mission que je vais vous confier est primordiale à plus d'un titre.

Caractéristiques des prisonniers

FO	3
AG	2
PE	2
PR	1
VO	1
AP	1
PP	-

Talents :

Corps à corps +2,
Esquive +1, Survie en milieu carcéral +1, Arme de poing +0 et Arme de contact +2 pour certains.

Équipement :

vêtements de prisonnier, armes improvisées, éventuellement arme blanche pour certains.

Comportement :

la plupart des taulards restent peignards dans leur coin ou trafiquent le plus calmement du monde. Les autres sont de vrais chieurs, surtout avec les nouveaux, et passent leur temps à les emmerder. Certains autres encore plus tarés passent leurs nerfs sur les moins forts et aiment la violence. Ce sont eux que les personnages-joueurs auront le plus de mal à supporter. Une fois un ou deux tarés tabassés, les personnages-joueurs auront une certaine réputation et pourront ainsi être tranquilles. Aucun ne sait que les personnages-joueurs sont des Anges ou qu'il en existe d'autres enfermés à Statesville.



scénario - Magna Veritas

Caractéristiques des gardiens

FO	2
AG	1
PE	2
PR	2
VO	2
AP	1
PP	-

Talents :

Arme de contact +1,
Loi +1, Esquive +0,
Corps à corps +1.

Équipement :

uniforme de gardien,
casquette, matraque.

Comportement :

les gardiens se moquent de tout ce qui peut se passer dans la prison, du moment qu'il n'y a pas mort d'homme et que leur sécurité n'est pas mise en danger. Ils sont lâches lorsqu'ils sont seuls et courageux en groupe. Ils n'hésiteront pas à passer à tabac un PJ si ce dernier fait mine de se rebeller contre l'autorité en place. Ils riront bien fort si un PJ leur demande une entrevue avec le directeur de la prison, même s'ils transmettront immédiatement la demande à l'intéressé. Comme pour les prisonniers, aucun ne sait que les PJ sont des Anges ou qu'il en existe d'autres enfermés à Statesville.

Mais je me permets de vous faire visionner ce petit film. Je veux simplement savoir qui a introduit cette caméra dans la prison et comment les prisonniers ont fait pour tourner ce film".

Le directeur est en fait un Ange de Laurent et les trois sbires sont des Anges de Michel. Tous de Grade 3.

Que du beau monde donc.

Vu que la confrontation armée entre les PJs et les Anges est carrément improbable, pas la peine de remplir du papier avec leurs caractéristiques.

La suite de la conversation se passe devant un petit film amateur montrant deux hommes qui se livrent à des ébats sexuels en sniffant de temps en temps quelques lignes de coke. Interloqués, les PJs ne voient pas vraiment où le directeur veut en venir. Il finit par avouer, gêné, que ce film a été tourné DANS la prison et que l'un des deux protagonistes n'est autre que Richard Speck, tueur en série de la pire espèce.

Le directeur coupe la vidéo après que le criminel, s'adressant à la caméra, a prononcé la phrase suivante :

"S'ils savaient comme on s'amuse ici, ils m'auraient libéré depuis longtemps".

L'enquête

Maintenant qu'ils savent exactement pourquoi ils sont là, et avec le retour de leurs pouvoirs, les PJs vont agir de façon beaucoup plus ordonnée.

Attendez donc à ce qu'ils soient plus pertinents. Bien que le lieu de l'enquête soit très limité, il est certain qu'ils voudront en visiter tous les recoins. Ils souhaiteront ensuite certainement discuter avec les "chefs" de l'endroit, qu'ils soient gardiens ou taulards.

Durant toute la durée de l'enquête, les personnages-joueurs seront considérés comme des prisonniers tout à fait normaux. Seul le directeur de la prison est au courant de leur véritable rôle.

Le déroulement de l'enquête suivra certainement la procédure suivante. Cependant, si vos PJs, par leur pertinence ou leurs actions, parviennent à brûler les étapes, ne les en empêchez pas puisque le cœur même du scénario n'est pas là.

Au départ, les PJs voudront certainement se renseigner sur les 3 personnes que l'on peut voir dans le film. Le premier,

Richard Speck, est mort et ne peut donc pas être rencontré. Les PJs mettront certainement plusieurs jours pour se rendre compte que le cameraman est mort lui aussi d'une crise cardiaque quelques mois après Speck.

Avec l'aide d'une infirmière (voir plus haut) ou en cambriolant les archives de la prison, ils pourront arriver à la conclusion que cet homme, Edgard Geffen, est en fait mort d'une overdose de cocaïne.

Rien de bien remarquable.

De bien curieux personnages

Tout au long de l'enquête, les PJs devront être confrontés à des prisonniers bien étranges. Ils ont l'air normaux mais sont en fait... des Anges, qui disposent même encore de leurs pouvoirs. A vous de leur décrire ces personnages de façon anodine au début, puis de façon de plus en plus précise.

Voici quelques exemples possibles :

- Un Ange de Daniel utilise sa compétence de passe-muraille pour accéder plus facilement à sa cellule.
- Un Ange de Dominique prend la tête à un prisonnier en lui parlant de Dieu à haute voix.
- Un Ange de Jordi parle avec un groupe d'une vingtaine de rats qui font bien attention à ce que leur ami peut leur dire.

Si les PJs s'étonnent des Anges qui traînent par-ci par-là, ils pourront peut-être comprendre ce qui se trame en les questionnant (avec le plus de discrétion possible, bien entendu). Ils apprendront alors que cette prison est utilisée par les autorités angéliques pour garder au frais les Anges qui ne peuvent pas être blanchis sans attirer l'attention de trop d'humains. Il faut aussi, bien entendu, que l'Ange ne soit pas trop important, Blandine pouvant, si

on lui demande gentiment, changer les souvenirs de plusieurs millions d'humains (mais cela prend du temps et ce n'est donc pas toujours possible). Ajoutons à cela que Speck était apparemment insensible aux effets de la came et pria le soir avant d'aller se coucher...

Ces révélations devraient permettre aux PJs de comprendre que Speck était certainement un Ange et, puisqu'il est "mort", doit même encore en être un, bien planqué au Paradis, en attendant une éventuelle nouvelle affectation (dans quelques milliers d'années vu comment il a déconné).



scénario - Magna Veritas

conclusion

Les PJs pourront donc faire leur rapport au directeur de la prison en lui indiquant que la caméra est entrée dans la prison au moment du tournage du film et que Speck était certainement un Ange profondément teinté par le Malin. Les plus intégristes du groupe y iront même de leur rapport...

Qui restera malgré tout sans suite. Une fin bien curieuse pour cette première partie du scénario. Puisque l'enquête était plutôt une histoire de routine, les PJs seront simplement récompensés par un nouveau pouvoir déterminé aléatoirement.

En cas de plainte écrite d'un PJ zélé, le sieur Dominique jettera un œil attentif sur le devenir de Speck et verra donc rapidement que ce dernier a été transformé en arme magique (voir ci-dessous).

Ce procédé est courant pour les Anges qui pètent les plombs et il ne s'inquiétera donc pas plus que cela de cette affaire. Il n'en sera peut-être pas de même lorsque l'affaire refera surface quelques semaines ou quelques mois plus tard.

INTERMÈDE

À ce moment de l'aventure, il est conseillé d'intercaler une petite aventure, une petite rencontre ou même une campagne entière.

Le but est que les PJs oublient un peu ce qu'ils viennent de découvrir et en particulier les méfaits du triste sire Speck.

En effet, pendant ce temps, Laurent lui-même fait le tour de ses troupes revenues de la Terre et tombe sur le bon Speck (un de ses hommes donc...) près de 6 ans après sa "mort". Speck ne peut pas revenir sur Terre, car son âme est trop teintée par ses délires psychotiques.

La perte d'un Ange est toujours une triste nouvelle, d'autant plus que Speck était un Grade 3 fort puissant. Laurent est en rage et songe même un instant ne pas se séparer de son serviteur, pensant que lui-même est un

Archange possédant un défaut qui mettrait fin à la carrière de tout Ange autre que lui (rappelons pour les nouveaux venus que Laurent possède le défaut « Besoin de tuer » qui en fait un tueur en série tout à fait respectable).

Franchement, en définitive, Laurent trouve que la mort de quelques humains ne doit pas faire oublier les capacités certaines d'un de ses hommes. Ne pouvant pas aller contre les ordres de Dominique, il choisit un

mal intermédiaire et réincarne Speck (Ekiel dans le langage Angélique) dans une arme.

Il aurait simplement pu trouver autre chose qu'un poignard...

DEUXIÈME PARTIE

Où les Anges suivent la piste d'un bien curieux copycat.

introduction

La mission qui leur sera confiée paraît de prime abord tout à fait normale. Un maniaque sexuel attaque des femmes dans le nord de Paris (principalement dans le XIXème arrondissement) : les PJs doivent le retrouver et le mettre hors d'état de nuire.

Trois femmes ont déjà été attaquées avec le même modus operandi.

Les autorités Angéliques ont préféré confier cette enquête aux PJs parce qu'un témoin a décrit un tatouage que portait le présumé tueur en série : un "Born to Raise Hell" fort similaire à celui qui ornait le bras de Richard Speck. Les PJs seront encore plus étonnés lorsque le père Fourré leur avouera que les trois femmes tuées étaient soit infirmières, soit élèves infirmières.

Il finira son exposé en précisant qu'il est tout à fait possible que le criminel ne soit qu'un vil copieur ("copycat" dans le langage adéquat), mais il se peut aussi que le vilain petit canard du Paradis, j'ai nommé Richard Speck, soit de retour. Les seules preuves concrètes pour commencer l'enquête sont l'adresse des trois femmes, l'endroit où elles travaillaient (un seul et même hôpital, c'est déjà plus qu'un indice !) et l'endroit où sont entreposés les trois corps. Notons que les trois crimes ont eu lieu en une semaine, ce qui veut dire que les PJs ont intérêt à agir vite s'ils ne veulent pas voir le "body-count" augmenter dramatiquement.

L'histoire en quelques mots

Avant d'entrer dans le vif du sujet, permettez-moi de vous conter l'histoire récente d'Ekiel. Nous en étions restés au moment où Laurent l'avait transformé en arme magique (un poignard magique). Certainement parce qu'il estimait les capacités d'Ekiel difficiles à éliminer, il a pris soin de ne

Caractéristiques des jeunes de la cité des bleuets

FO	2
AG	3
PE	2
PR	1
VO	1
AP	1
PP	-

Talents :

Arme de contact +1,
Corps à corps +0,
Esquive +0, Survie en milieu urbain +0,
Baratin +2, Jouer au flipper +1, Jouer au baby-foot +1.

Équipement :

survêtement Tachini, pompes Reeboks, couteau à cran d'arrêt, revolver à grenaille.

Comportement :

ces loubards de banlieue ne sont pas des monstres mais ne supportent pas que l'on vienne frimer sur « leur » territoire. Ils sont arrogants et prompts à sortir leurs armes si l'occasion s'en fait sentir. Ils ne tueront pas de sang-froid mais peuvent provoquer des bavures en cas d'échauffourée. Ils doivent être pris au sérieux même si les Anges, grâce à leurs pouvoirs, n'ont pas grand-chose à craindre d'eux.

Père Fourré

Les PJs sont contactés comme d'ordinaire par le père Fourré, qui leur donne rendez-vous à l'aumônerie de Gennevilliers trois heures après son coup de fil. Leur arrivée est saluée par les insultes des jeunes qui se trouvent dans l'endroit. Le tout risque de se transformer en joyeux pugilat si le groupe comporte un Daniel pur et dur.

Dans les autres cas, le père Fourré devrait pouvoir calmer tout le monde sans en arriver aux mains (ce n'est pas un Ange, mais c'est certainement un Serviteur de Dieu spécialisé dans les directs du droit).

Une fois le calme revenu, les PJs pourront discuter avec Fourré dans son petit bureau, à quelques mètres à peine de l'endroit où s'est déroulée l'échauffourée.

scénario - Magna Veritas

On ne fait pas d'omelettes sans casser des œufs...

pas limiter ses pensées comme il l'aurait fait avec un autre Ange. Il a même laissé à Ekiel la possibilité de parler avec l'Ange auquel il serait confié, sans pour autant laisser une liberté de déplacement à son protégé (une arme mobile pas assez limitée peut tuer sans écouter les ordres de son supérieur direct, c'est-à-dire l'Ange qui la contrôle). Malheureusement, proposer une arme contenant un Ange de Grade 3 possédant une Volonté de 6 à un Ange sans grade possédant une Volonté de 1 n'est pas une très bonne idée... Comme vous allez pouvoir vous en rendre compte.

L'hôpital de jour Georges Vacola

Situé dans le XIX^{ème} arrondissement, ce charmant petit hôpital de quartier est tout de même trop grand pour qu'une enquête simple soit réalisable. Les personnages-joueurs seront bien accueillis, même s'ils se font passer pour des journalistes.

En effet, bien que le simple fait d'ébruiter le meurtre des infirmières terrorise le directeur (monsieur Michu), il est bien conscient que la police piétine (et pour cause, elle a été écartée de l'affaire par les autorités angéliques) et que toute aide est bonne à prendre. Il fera donc tout pour aider les personnages-joueurs, si ceux-ci font un tant soit peu d'effort pour que leur venue sur le lieu des crimes soit le plus crédible possible.

Lorsque je parle de « lieu du crime », c'est en fait tout à fait faux puisque les trois infirmières ont été massacrées à leur domicile. Personne ne doute, cependant, que le meurtrier fréquente l'hôpital, les trois femmes y travaillant. Un examen de l'emploi du temps des trois femmes et une inspection des dossiers concernant les employés de l'hôpital ne donnera rien de prime abord. Questionner les gens présents ne sera pas plus concluant.

Au bout de quelques jours de recherches, les quelques faits importants suivants pourront être écrémés (à vous de les mêler à d'autres indices plus ou moins faux ou sans importance) :

- De tous les employés de l'hôpital, cinq ont eu récemment un accident grave qui aurait dû entraîner leur mort. Ils s'en sont tous sortis de façon relativement étonnante. Aucun n'est démoniaque et cette partie de l'enquête débouchera sur une sacrée fausse piste.

- Un employé de l'hôpital s'est récemment fait enlever un tatouage. Le médecin qui a pratiqué l'opération ne se souvient pas du message inscrit (mais c'était de l'anglais ajoutera-t-il). La chose qui l'avait le plus marqué était que le tatouage semblait très récent. Cette information ne sera donnée aux personnages-joueurs que s'ils posent des questions au sujet d'un tatouage. L'explication est simple : la première prise de contrôle de Ekiel sur Hépar l'a conduit à se refaire tatouer « Born to Raise Hell » sur le bras. Dans un ultime sursaut de résistance, Hépar s'est empressé de se faire

opérer pour faire disparaître ce signe indigne d'un Ange. Ce jeune homme est aide soignant et se nomme Arthur de la Poivrière.

- Si les personnages-joueurs demandent aux employés de l'hôpital s'ils connaissent un fervent chrétien (quelle drôle d'idée), ils donneront tous le même nom : Arthur de la Poivrière, l'aide soignant déjà incriminé ci-dessus. Il porte une croix en bois autour du cou et récite avec fréquence des prières. L'adresse du jeune homme peut être obtenue très facilement.

La morgue

Les corps des trois jeunes filles peuvent être examinés à la morgue du XIX^{ème} arrondissement. Les personnages-joueurs devront par contre montrer patte blanche pour y avoir accès. D'autres moins intéressés par la viande froide pourront se contenter du rapport du médecin légiste (qui n'apportera pas moins de renseignements que l'étude des corps).

Il est clair que les trois jeunes filles ont été tuées par un ou plusieurs individus utilisant le même modus operandi. Elles ont été violées, étranglées, puis poignardées à multiples reprises. L'étranglement a toujours été suffisant pour les tuer, les coups de couteau étant donc donnés post mortem avec une violence inouïe. Le responsable de tels actes est certainement incapable de mener

une vie normale et est sans aucun doute un SDF ou un solitaire.

Un copycat chrétien intégriste et neuneu, c'est plutôt louche !!!

L'appartement des victimes

Un passage au domicile des trois filles (pas tous dans le XIX^{ème} arrondissement), ainsi qu'un rapide interrogatoire des voisins permettront de se rendre compte que chaque victime connaissait certainement son meurtrier puisqu'elles l'ont toutes fait rentrer chez elle et que les appartements ne recèlent aucune trace de lutte. Dans l'un des cas (au choix du maître de jeu), une voisine insistera même sur le fait que la jeune femme était accompagnée du meurtrier lorsqu'elle est rentrée chez elle. La voisine ne peut le reconnaître puisqu'elle n'a entendu que sa voix. C'est un jeune homme, sans accent particulier.

un si gentil collègue

Lorsque le filet se sera resserré sur Arthur, il prendra bien soin de ne plus sortir de chez lui, signe évident de culpabilité dans l'esprit des personnages-joueurs. Il vivra dans l'angoisse et sera même persuadé que des Démons enquêtent sur lui.

Il ira même jusqu'à piéger sa porte à l'électricité. En fait, laissez cours à votre âme de paranoïaque tout en prenant soin que tout ce qu'Arthur entreprenne soit tellement puéril et idiot que les personnages-joueurs se doutent tout de même de quelque chose. Un copycat chrétien intégriste et neuneu, c'est plutôt louche.

scénario - Magna Veritas

Une fois confronté aux personnages-joueurs, Arthur sera tout d'abord persuadé d'avoir affaire à des Démons et agira comme tel (bien que fort bêtement). Il commencera à les menacer d'une croix, les aspergera d'eau bénite et leur lira à haute voix certains passages de la Bible appris par cœur. Si cela ne suffit pas à faire rire les personnages-joueurs, il tentera de les attaquer et en particulier de les assommer avec un haltère de 1 kilo (au mieux).

Pour rendre le tout beaucoup moins drôle, sachez que dès que les personnages-joueurs tomberont sur Arthur, Ekiel tentera de prendre le contrôle de son corps et de son esprit. Chaque tour, Ekiel tentera un jet de contrôle Difficile. S'il y parvient il prend le contrôle d'Arthur pendant RU secondes. Une fois contrôlé, la première action d'Arthur sera de faire apparaître son arme magique. A partir de ce moment, vous ne devrez utiliser que les caractéristiques d'Ekiel. Dès que le contrôle est terminé, Arthur tombe dans le coma et Ekiel tente un nouveau contrôle comme indiqué ci-dessus.

Dans tous les cas, la mort d'Arthur est la seule issue possible et il disparaîtra normalement après avoir été mis hors de combat. Le plus curieux est que son poignard restera là, comme deux ronds de flan. N'importe quel Ange devra pouvoir comprendre que c'est une arme magique et qu'elle doit être remise au plus vite aux autorités angéliques, à Notre-Dame par exemple.

conclusion

Les personnages-joueurs seront récompensés comme il se doit, par un pouvoir aléatoire s'ils tuent Arthur et par un pouvoir

au choix s'ils parviennent à rapporter l'arme sans tuer Arthur (ce qui sera très dur). S'ils échouent (si l'arme est toujours dans la nature), ils iront pointer pour recevoir une petite limitation, pour la route.

Tout est bien qui finit bien... Quoique...



Troisième partie

Où les Anges se frottent à un bien trop gros poisson.

Introduction

À vrai dire, à partir du moment où les personnages-joueurs ramènent Ekiel à Notre-Dame, les plus gros problèmes commencent à s'accumuler au-dessus de leur tête. Le trajet que prend l'arme est le suivant :

- Un Dominique peu gradé étudie l'arme et s'aperçoit qu'elle contient un Ange relativement puissant. Ekiel prend le contrôle de l'Ange et tente de ressortir de Notre-Dame manu militari. Il explose trois ou quatre Daniel qui regardaient le match PSG-Galatasaray en différé.

- Dominique (lui-même) se fait bousculer par l'Ange possédé et ne prend pas les choses de très bonne façon. Il s'énerve même carrément et bute son serviteur en dernier recours.

Il met la main sur l'arme et parvient à ne pas se faire contrôler par Ekiel.

- Il fouille dans les archives, ressort l'affaire « Speck », découvre les agissements de Laurent et garde cela bien au chaud dans sa mallette.

Ekiel est transformé en patère à gant de toilette dans sa salle de bain privée du Paradis. Il ne causera plus grand mal à qui que ce soit.

- Le lundi suivant, à la grande réunion des Archanges, Laurent l'ouvre un peu trop et Dominique déballe toute l'affaire. Le Paradis est en émoi et tous se quittent avec les abeilles divines.

Il est clair que cela ne va pas en rester là, d'autant que Dominique a décidé d'en référer lui-même au grand sénile.

chasse aux anges

Seulement voilà, Laurent n'est pas content du tout et, dans un premier temps, compte bien se passer les nerfs sur un coupable. Ou plutôt sur DES coupables. Les personnages-joueurs. Il envoie donc sur Terre quelques-uns de ses sbires afin de leur apprendre à vivre.

Arrangez-vous pour que ce combat leur tombe dessus au moment le plus inattendu et faites en sorte que le lieu du combat soit tout ce qu'il y a de plus grandiose. Les Anges de Laurent sont puissants mais ne doivent pas gagner à tout prix. Cette première intervention de Laurent est uniquement destinée à mettre les personnages-joueurs dans l'ambiance et à leur indiquer qu'il se passe quelque chose de bien étrange...

Anges de Laurent de Grade 1 (un par personnage-joueur)

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
5	4	3	3	4	1	10

Pouvoirs : Armure +1 (211), Volonté supranormale +1 (221), Juste-lame de Laurent +1 (spécial).

Talents : Arme de contact +1, Arme d'épaule +1, Esquive +1, Course +1.

Équipement : costume de ville, épée longue, santiags, catogan.

Comportement : les Anges de Laurent sont des individus arrogants qui ne pensent jamais à l'échec.

Ils sont persuadés qu'un petit groupe d'Anges ne peut rien leur faire et ils attaqueront donc sans aucune subtilité.



scénario - Magna Veritas

Une fois ce premier coup de sang passé, Laurent commencera à réfléchir en espérant trouver une solution à son problème. Il en viendra tout simplement à une évidence : les Anges qui ont causé sa perte doivent le tirer de ce mauvais pas. Pour les en convaincre, il décide de les rencontrer lui-même.



une mission venue d'en haut

Laurent apparaîtra aux personnages-joueurs quelques jours après l'intervention de ses sbires.

Il commencera par leur présenter ses excuses et ira même jusqu'à offrir un pouvoir aléatoire à tous les personnages-joueurs qui le désirent. Notons au passage qu'un tel pouvoir sera tiré sur la table privilégiée de Laurent et qu'accepter une telle promotion est carrément interdit par les autorités chrétiennes.

Qu'à cela ne tienne, il continuera en ces mots :

« Les mecs, vous m'avez mis dans de beaux draps. Non seulement mon serviteur Ekiel est bloqué au Paradis, mais en plus j'ai Dominique sur le dos. Je suis d'accord, Ekiel a pas assuré, mais c'était un bon soldat. On ne fait pas d'omelettes sans casser d'œufs et même s'il a tué quelques infirmières, il a sauvé plus d'humains que vous ne pouvez l'imaginer. C'est un 1%, un dur de dur. C'est pourquoi il serait cool que vous fassiez quelque chose pour lui.

Je m'explique : lundi qui vient, le conseil des Archanges se réunit pour statuer sur mes récents actes et je me propose de vous citer comme témoins. Ce que vous pourrez dire sera super crédible puisque c'est vous qui avez enquêté sur l'affaire.

Je compte sur vous.

Vous êtes ma dernière chance.

Ne me donnez pas votre réponse, je vous fais confiance.

À lundi. »

Avant même que les personnages-joueurs puissent répondre, il aura disparu dans un grand flash de lumière divine. Voilà les personnages-joueurs bien dans la mouise, ne sachant certainement pas quoi répondre. Ce qui est certain, c'est que le prochain lundi sera chaud !

c'est lundi, Laurent est puni

Le jour J, à l'heure H, les personnages-joueurs sont téléportés de la Terre au Paradis et doivent donc parler devant le conseil des Archanges. Tout le reste du scénario n'est qu'une suite d'échanges entre les personnages-joueurs et les Archanges. Le maître de jeu devra donc connaître sur le bout des doigts ce que pense chaque Archange de cette affaire :

- Tous les Archanges qui ne sont pas cités n'ont pas d'avis et s'en foutent complètement. Ils n'agiront normalement pas, sauf s'ils sont directement pris à partie. Aucun ne lèvera le petit doigt pour ou contre Laurent.

- Daniel est carrément outré que l'on s'en prenne à Laurent et insulte les personnages-joueurs tant qu'il peut si ces derniers accusent Laurent. Il ira même jusqu'à proférer des menaces.

- Michel restera d'abord silencieux, puis deviendra de plus en plus rouge et finira par dire que *"l'on n'a pas à se faire chier pour la vie de quelques humains de merde"* (je cite).

- Laurent aura toute confiance dans les personnages-joueurs et les suivra dans les pires mensonges, même si cela n'est pas très crédible.

- Dominique sera incisif et inquisiteur comme à son habitude. Il sera épaulé par Joseph et les deux n'auront cesse de prendre la tête à Laurent en lui répétant *« Tu es le symbole des armées chrétiennes et à cause de cela tu dois être irréprochable »*.

- Blandine ira de son coup de sang et insultera Laurent en le traitant de criminel et de tueur psychopathe. Elle ne se calmera que lorsque Jordi lui demandera de cesser ses enfantillages.

- Yves, qui est la vraie personne à convaincre, écoutera tout le monde d'un air détendu et prendra position à la fin, terminant le débat ainsi :

« Merci les amis, j'en ai assez entendu. À la semaine prochaine ».

Personne ne pourra rien ajouter de plus.

Les personnages-joueurs seront renvoyés sur Terre sans aucune autre forme de procès. Les bonnes nouvelles (et certainement les mauvaises) seront pour la semaine suivante.

conclusion

Selon ce que les personnages-joueurs auront pu dire pour sauver Laurent, ou selon ce qu'ils ont pu confirmer pour l'enfoncer, le maître de jeu devra déterminer les effets du conseil sur nos pauvres Anges.

Comme il existe autant de fins possibles que de façons d'expliquer les tenants et les aboutissants de cette aventure, le petit tableau qui suit devrait permettre au maître de jeu de bien simuler cette fin de « campagne ».

Pour jouer
ce scénario
utiliser le
plan que
backstab
vous
propose
page 65

Textes :
Croc
Illustrations :
Florent Sacré
& son orchestre

scénario - Magna Veritas

Résultat

Récompense

Laurent est reconnu coupable *	A
Laurent est reconnu coupable **	B
Laurent est innocenté *	C
Laurent est innocenté **	D

* Sans l'intervention des personnages-joueurs.

** Avec l'intervention des personnages-joueurs.

- A :** aucune récompense, les personnages-joueurs n'ont fait que leur travail. Laurent leur en veut bien un peu, mais sans plus (il est conscient que ce qu'il leur demandait était vraiment très difficile à accepter).
- B :** aucune récompense, les PJs n'ont fait qu'aggraver le cas de Laurent, déjà bien grave. L'Archange leur en veut et ira même jusqu'à leur causer des ennuis à plus ou moins longue échéance (dans deux ou trois scénarios, histoire que l'aventure se soit tassée un petit peu).
- C :** aucune récompense, les PJs n'ont fait que leur travail. Laurent est content et en oublie ce qu'il avait demandé aux PJs.
- D :** Laurent offre aux PJs le Grade 1 normalement réservé à ses serviteurs. C'est une distinction pas du tout officielle et donc très rare. Dominique ne s'en offusquera pas trop, d'autant qu'il a d'autres Démons et Anges déviants à fouetter.

Si Laurent est condamné, un grand nettoyage dans les rangs de ses serviteurs entraînera la révocation de plusieurs dizaines d'Anges de Laurent tous plus ou moins tarés. Dominique compte aussi se servir de l'affaire pour faire fermer le service "1%" de Laurent. Il n'y parviendra pas avant plusieurs autres affaires de ce type.

Caractéristiques d'Hépar (sans Grade au service de d'Alain)

FO	3	VO	1
AG	5	AP	1
PE	5	PP	7
PR	5		

Pouvoirs :

Esquive acrobatique +1 (115), Fertilité +0 (152), Beauté +0 (156), Réduction +1 (265).

Talents :

Médecine +1, Baratin +1, Voiture +1, Course +1.

Équipement :

costume de ville, jogging le dimanche et le matin de très bonne heure (il court dans le bois de Vincennes une heure tous les matins), tenue d'aide soignant durant la journée. À noter que son arme magique n'est jamais sur lui (elle reste hors phase tant qu'il n'en a pas besoin), mais qu'Ekiel peut lui donner des ordres même dans cet état.

Comportement :

Hépar est un Ange en « latence », qui s'adapte à son nouveau rôle d'humain et qui attend avec impatience sa première affectation. Il se rend bien compte que quelque chose ne va pas (surtout depuis qu'il s'est retrouvé avec un tatouage sans savoir d'où il vient). Lorsqu'il entrera en contact avec les personnages-joueurs, il jouera le vrai « fan » et aura une réelle dévotion pour eux (cela fait un choc de voir des Anges aussi puissants). Dans tous les cas, il ne ressemblera pas du tout au tueur sadique que les personnages-joueurs recherchent.

Caractéristiques d'Ekiel (Grade 3 au service de Laurent)

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
4	3	3	3	6	3	24

Pouvoirs :

Éclair +1 (121), Lumière +1 (122), Absorption de colère +0 (145), Armure +2 (211), Volonté supranormale +1 (221), Volonté x2 (353), Juste-lame de Laurent +2 (spécial), Talent physique (341), Besoin de tuer (666), Accès de colère (665).

Talents :

Arme de contact +2, Esquive +3, Tactique +2, Stratégie +1, Voiture +0, Corps à corps +2, Course +1.

Équipement :

Ekiel n'existe plus que sous la forme d'un poignard magique. Ce dernier est d'aspect relativement technologique et peut donc être pris pour une arme tout à fait normale (en l'occurrence, un couteau utilisé par les Marines américains pendant la guerre du Viêt-nam).

Comportement :

Ekiel est un 1% (c'est-à-dire un Laurent intégriste qui a le permis de tuer). Il a définitivement perdu la raison, même si son supérieur (Laurent) essaie toujours de prouver le contraire. Il est complètement attiré par les infirmières et ne rêve que d'une seule chose : les tuer. Il est encore très puissant et parvient même de temps à autre à prendre le contrôle total de l'Ange qui le porte. C'est une engeance encore plus terrible que le pire des Démons.

scénario

fugue pour gentils fantômes et esprits forts.



Scénario AD&D
pour un groupe d'aventuriers de niveau 1-4 dont le cleric aura quelques occasions de justifier son salaire.

L'intrigue

Jadis, dans la baronnie de **Gréald**, **Farell** le sorcier jeta un sortilège qui, entre autres horreurs, empêchait les femmes d'enfanter. Ivre de colère, le baron **Danaël** n'eut pas d'autre solution que de pactiser avec les Ténèbres pour se débarrasser du sorcier. Grâce à un don démoniaque, une puissante sphère maudite faite d'or et d'argent, le baron emprisonna le corps de Farell dans une cellule murée de la prison locale. Mais Danaël dut payer le prix fort : son âme fut condamnée à garder la salle où était entreposée la sphère. Dès lors, le baron, rendu aigri par l'impiété de ses propres actes, se montra de plus en plus tyrannique. Au fil des ans, la baronnie se vida de ses habitants. Tous les édifices furent laissés à l'abandon et la nature les engloutit bientôt. On ne revit plus âme qui vive dans la vallée de Gréald avant de nombreuses années.

Il est dit que si un jour une personne venait à toucher la sphère maudite, elle libérerait Farell et prendrait sa place. Le mage, qui avait eu vent de cette condition, tente depuis des siècles de convaincre quelqu'un de rechercher l'objet de sa damnation. Il terrorise le village voisin en faisant des apparitions sous la forme d'un fantôme, espérant ainsi forcer quelque courageux quidam en quête de gloire à visiter les sous-sols de la prison. Le jour de leur arrivée, Farell apparaît aux aventuriers et voit en eux la solution à ses problèmes. Il implore leur aide, n'hésitant pas

Tant qu'on a la Santé...
- Il en arrive de partout ! Saloperies de trolls, je déteste ces bestioles...
- Essayez de faire en sorte qu'ils se rassemblent au centre de la clairière !
- T'en as de bonnes toi, c'est des trolls, pas des chèvres.
- Faites ce que vous pouvez, je tâcherai d'en griller un maximum.
- Je commence à regretter cette balade en forêt.
- Arrête de te plaindre, ils approchent...

Fréalda la villageoise.

La villageoise se nomme Fréalda. Sa physionomie trahit de multiples grossesses et son visage replet apparaît comme sympathique. Elle n'est pas vraiment effrayée par l'existence du "fantôme". Elle en parle naturellement, plus comme d'un orage prochain que comme d'une menace. Elle est gentille et simplette. Elle offrira volontiers le gîte aux PJs. Ils feront ainsi la connaissance de son mari et de ses huit enfants. Un accent paysan assez prononcé, ponctuant chaque fin de phrase d'un "dam'oui" ou d'un "dam'non" retentissant sera de rigueur pour interpréter ce PNJ.



à leur promettre monts et merveilles. Il se plaint de sa condition en se gardant, bien sûr, de préciser que quelqu'un devra le remplacer dans sa prison.

L'âme de Danaël-le-juste hante la salle de la sphère maudite, tentant d'en éloigner d'éventuels curieux. La malédiction qui le frappe l'empêche de communiquer de manière intelligible avec les vivants. De fait, il ne lui reste que la peur qu'il déclenche comme moyen de persuasion.

L'accès à l'objet est semé d'embûches : l'ancienne prison est maintenant le repaire de nombreux monstres.

Parallèlement à toute cette histoire, un autre embrouillamini se déroule dans la forêt de la vallée. Un groupe de gnolls hargneux s'est emparé de l'idole centenaire d'une tribu de kobolds non moins hargneux. Une expédition kobolde a donc été organisée pour récupérer la déesse. Le "commando" de gnolls a, quant à lui, décidé que le meilleur endroit pour se dissimuler, en attendant que passe l'orage kobold, était les ruines de l'ancienne prison de Gréald. Lors de l'arrivée des PJs aux abords de l'édifice, l'expédition kobolde sera déjà sur place, attendant patiemment que ses ennemis se découvrent.

Introduction

le soleil est à son zénith lorsque les aventuriers, à la sortie d'un bois, découvrent un village d'où proviennent cris de joie, musique entraînante et rires sans fin. Approchant, les PJs découvrent une joyeuse scène de noces. Le village de Linath est réuni pour fêter un mariage.

Les aventuriers sont accueillis à bras ouverts. Nourriture et boisson abondent, la mariée est belle, l'autochtone peu farouche.

La fête bat son plein lorsque les PJs voient les villageois se mettre tranquillement à ranger tréteaux et tonneaux... alors que le soleil n'est pas encore couché.

Si les PJs se renseignent sur cette étrange coutume locale qui veut que l'on interrompe des noces aussi réussies, une villageoise leur répondra qu'il "ne faut pas rester dehors à la nuit tombée et que le fantôme de Gréald n'a que faire que nous fêtions un heureux événement. Le fantôme de Gréald envoûte les imprudents qui se risquent à l'extérieur une fois la nuit tombée..."

Le vieillard loquace

Lui seul pourra renseigner les PJs plus précisément :

"Il y a de nombreuses années, cette vallée se nommait Gréald et l'on y vivait en paix. Le baron Danaël-le-juste y était aimé de tous. Un jour, un malheur s'abattit sur la région : du jour au lendemain, on vit des créatures rôder dans la baronnie et, plus grave encore, plus aucune femme ne fut capable de donner

le jour à un enfant. Les départs qui suivirent furent légion, jusqu'à ce qu'il ne restât plus personne... Cette histoire, je la tiens de mon grand-père, qui la tenait lui-même de son grand-père... Depuis huit générations ! Il fallut attendre des années avant que quelqu'un n'ose revenir sur les riches terres de cette vallée. Il est certain qu'en revenant nous installer dans l'ancienne baronnie, nous avons dû déclencher la colère d'un esprit de l'époque."

Sa demeure est encombrée d'antiquités dont il est absolument incapable de se séparer : pommeau de canne, pipe brisée, couteau usé, chaise percée, buste ébréché, etc.

Ce dernier objet est une représentation fidèle du baron Danaël. Le vieillard ne le mentionnera que si quelqu'un lui demande la provenance de la statuette.

Le fantôme

Si les PJs désirent rencontrer le fantôme (il leur suffira pour cela de sortir à la nuit tombée), ils découvriront une créature immatérielle qui tentera de les effrayer en gesticulant et en poussant des cris grotesques.

Voyant que son manège n'impressionne que lui, il suppliera les aventuriers de lui venir en aide. Il leur expliquera qu'il a été emprisonné par un magicien maléfique il y a de cela plusieurs siècles et que seuls des aventuriers au cœur pur peuvent le sauver.

"Une sphère maléfique est à l'origine de ma perte. Celui qui la détruira me permettra de retrouver ma liberté. Et je ne serai pas ingrat envers lui."

Farell révélera que son âme erre dans la région depuis des siècles, à la recherche de courageux aventuriers capables de le délivrer.

“ Vous seuls êtes capables de me venir en aide, je le sens... Nos destins sont liés ! Vous ne regretterez pas d'entreprendre cette quête, car nombreux sont les trésors que vous pourrez glaner... ”

Pour finir, il indiquera dans quelle direction se trouvent les ruines de la prison, situées en pleine forêt, puis mettra en garde le groupe contre les créatures qui la hantent : “ Méfiez-vous des choses qui rôdent entre les arbres. Elles ont rarement l'occasion de se nourrir décemment... Soyez sur vos gardes et ne vous mettez pas en route avant le lever du jour ! ”.

Si les PJs lui demandent de les guider jusqu'à l'endroit où est entreposée la sphère maudite, il leur répondra que la malédiction qui le frappe le lui interdit.

La petite balade apéritive

Le groupe errera dans la forêt assez longtemps pour devoir y bivouaquer, à moins qu'il ne réussisse un test de Sens de l'orientation (un seul jet pour tout le groupe). Dans ce cas, les PJs arriveront en vue de l'édifice à la tombée de la nuit. Survoler la forêt permet de repérer la prison, mais la végétation est trop dense pour pouvoir guider un groupe.

De jour, la forêt est très agréable à cette époque de l'année. De nuit, elle revêt inmanquablement un aspect plus inquiétant.

Si le groupe voyage de jour, faites toutes les 2 heures (en temps de jeu) un jet sur le tableau des rencontres ci-dessous. Si le groupe voyage de nuit, faites un jet toutes les heures (en temps de jeu).

1d20	Créatures	Nbre	Page*
1-3	Rien	-	-
4-6	Kobolds + Ogre	5d20/1	160-216
7-10	Orques	3d10X10	221
11-12	Ours-Hibous	2d4	225
13-14	Trolls	2d6	286
15-16	Manticores	1d4	189
17	Basilics (grand)	1d2	23
18	Trolls à 2 têtes	1d3	286
19	Wivernes	1d6	298
20	Hydre à 10 têtes	1	151

* Les numéros de pages renvoient au Bestiaire Monstrueux d'AD&D, 2ème édition.

La prison de Gréald

Dans le capharnaüm verdoyant de la forêt, les PJs aperçoivent des lignes géométriques trahissant la présence d'une construction, presque intégralement recouverte par la végétation : il s'agit bien des ruines d'une bâtisse. Tout correspond à la description faite par Farell.

C'est à ce moment que réapparaît l'esprit du mage : “ Je savais que je pouvais avoir confiance en vous ! La fin de mon calvaire est proche... Ce qui vous reste à faire n'est

que routine. Je sais que vous vous en tirerez. Nous nous reverrons lorsque vous aurez atteint la salle où est enfermée la sphère. Courage ! ”.

La bâtisse est en majeure partie effondrée. Au regard de ce qu'il en reste, un test réussi de Maçonnerie révélera l'existence d'un sous-sol.

Une volée de marches, dissimulée par quelques buissons, permet d'accéder à un niveau souterrain (il faudra réussir une détection de passage secret pour la trouver ou entreprendre le débroussaillage systématique de la zone).

Dans le périmètre des ruines attend une dizaine de kobolds dissimulés dans les fourrés. Ils n'interviendront pas à l'arrivée des personnages mais déduiront de leur présence que les gnolls-sacrileges travaillaient pour les PJs et que les ruines étaient leur point de rendez-vous pour la livraison de l'objet.

Grande sera la colère de nos fiers kobolds mais moins que leur lâcheté. Ils décideront donc de condamner leur statuette en faisant périr les voleurs et leurs commanditaires : une fois le groupe de PJs dans les sous-sols de la prison, les kobolds déclencheront un éboulement qui en obstruera la sortie de manière définitive.

Si le groupe de PJs décide de fouiller les environs avant de pénétrer dans les ruines, il se peut qu'un ou plusieurs aventurier(s) tombe(nt) sur les kobolds camouflés (2 chances sur 6 pour chaque personnage fouillant les bosquets). Si les kobolds sont surpris par un PJ solitaire, ils l'attaqueront. Si les créatures sont surprises par le groupe entier, le leader de l'expédition tentera de s'exprimer en langage commun pour implorer la pitié des PJs et leur dira qu'ils ne désirent que récupérer leur idole. Si les aventuriers font preuve de clémence, deux solutions s'offrent au MJ : soit les PJs proposent aux kobolds de récupérer l'idole à leur place et il n'y aura pas d'éboulement, soit ils laissent la vie sauve aux créatures en leur intimant l'ordre de partir, auquel cas ils boucheront la sortie avec d'autant plus de rage. En aucun cas les kobolds ne pourront rassembler assez de courage pour accompagner les PJs dans les sous-sols.

Premier sous-sol

(les portes des salles dont le numéro est entre parenthèses sont verrouillées).

1. Ce couloir était l'endroit où l'on rassemblait les prisonniers avant de leur attribuer une cellule. Des chaînes munies de menottes ouvertes pendent aux murs. À l'opposé de l'escalier par lequel les personnages sont entrés dans le sous-sol, monte une autre volée de marches, rapidement interrompue par des éboulis.

Si un des personnages touche aux chaînes, des grincements de porte retentiront, suivis par des cliquetements. Tous les squelettes des salles numéro 3a (soit 30) sortiront de leur cache et attaqueront.

2. Le sol de cette salle de 5 x 4 mètres est jonché de débris de meubles. Un vieux râtelier vide est accroché au mur ouest. Si le groupe fouille l'endroit, l'un des membres trouvera un anneau auquel est attaché un jeu de clefs (il s'agit des clefs des cellules. Le temps les a fragilisées : à chaque utilisation, lancez 1d6. Sur un résultat de 1 ou 2, la clef

Le vieux Hans

Ce vieux bonhomme bavard a le visage totalement ridé. Sa chevelure est encore fournie pour son âge (75 ans). Si sa voix est légèrement éraillée, son élocution n'a rien à envier aux jeunes du village.

Il affiche un sourire jovial et passe son temps à tripoter sa pipe.

“ Dans l'temps ” et “ quand j'avais votre âge ” sont les expressions les plus souvent utilisées par le vieillard.

Il est toujours impeccablement habillé, même si ses vêtements ne sont pas de toute première fraîcheur.

Il pratique un peu la vannerie, mais estime qu'il a assez travaillé sa vie durant pour s'autoriser un peu de repos.

L'âme de Farell

Elle apparaît comme une créature immatérielle flottant deux mètres au-dessus du sol. Le visage du mage est trompeur. A le voir, on jurerait un honnête marchand bedonnant, chauve et couard. Il n'en est rien. Il s'agit bien d'un homme vil et cruel, pour l'instant réduit à l'impuissance.

Lorsqu'il croise des humains, il pousse des cris lugubres et grimace tant qu'il peut. Si cela a un effet incontestable sur les villageois, les aventuriers, eux, ne seront pas effrayés le moins du monde. Faites des grimaces grotesques et poussez des cris dans le plus pur style "Scoubidou".

Lorsque les joueurs auront compris que le fantôme n'en est pas un, prenez une voix fluette et implorante pour tenter d'apitoyer le groupe. Faites en sorte que les PJs ne se doutent jamais du danger que représente le mage flottant. Il se montre pitoyable et promet tout ce que les aventuriers désirent pourvu qu'ils le sortent de sa situation. Une fois que le groupe aura accepté de lui venir en aide, il prendra un ton plus sérieux et nettement moins "pitoyable".

se casse dans la serrure, ce qui entraînera un malus aux futurs jets de crochetage, laissé à l'appréciation du MJ). Si le groupe décide de se reposer dans cette salle, il déclenchera la colère de trois spectres qui attaqueront les PJs, de préférence pendant le tour de garde du personnage le moins puissant en apparence (pas le cleric du groupe, par exemple). Les spectres des anciens gardes-chiourme sont vêtus comme de leur vivant : cotte de mailles, tunique et casque.

3 spectres : voir B M p. 271 et 272.

3 a. Ces cellules de 2 x 2 mètres renferment chacune 5 squelettes qui s'animeront dès que quelqu'un touchera à la porte, s'ils n'ont pas déjà tous attaqué lors de l'arrivée des PJs (voir 1).

5 squelettes par cellule : voir B M p. 275 et 276.

(3 b), (4), 8, 12, (16) et (18). Ces cellules ne renferment que quelques brins de paille humide.

5. Cette pièce, située approximativement au centre du premier sous-sol, servait jadis de salle de torture. Les cris des suppliciés parvenaient ainsi aux oreilles de tous les prisonniers de l'étage. On peut voir encore un vieux brasero et quelques pinces rouillées. Le puits en son centre servit, dans les derniers temps de la prison, de dépotoir à cadavres mutilés. Il n'est donc pas étonnant qu'une colonie de goules ait établi ses quartiers dans les environs. Dès que les PJs entreront dans cette salle, des bruits de respirations profondes se feront entendre. Doucement d'abord, puis de plus en plus fort. Les bruits de souffles se transformeront ensuite en gémissements plaintifs, en râles, en cris puis en hurlements stridents et assourdissants. Les âmes des martyrs se manifestent aux nouveaux venus...

A moins que tous les PJs ne soient aptes à se déplacer silencieusement, les goules des salles numérotées 6 attaqueront le groupe dès son entrée dans la salle 5.

Quelles que soient les précautions prises, le groupe aura de toute façon affaire à 2 nécrophages qui jailliront du puits. Ce dernier est dépourvu de rebord. Il est au même niveau que le sol de la salle. De fait, tout personnage combattant à moins de 2 mètres du puits devra réussir un test de Dextérité avec 1d20 pour ne pas tomber dans le trou et subir 3d6 points de dégâts dus à la chute.

2 nécrophages : voir B M p 210.

6. Ces cellules sont devenues le repaire de goules qui ne se priveront pas de sauter sur le premier PJ qui viendra troubler leur quiétude, si toutefois elles n'ont pas déjà donné l'assaut lors de l'arrivée du groupe dans la salle du puits (salle 5).

4 goules par cellule : voir B M p. 132.

9. Cette salle est plongée dans une obscurité totale. Si un PJ tente d'aller voir ce que renferme cette pièce, il sera assailli par 6 ombres.

6 ombres : voir B M p. 220 et 221.

10. Cette salle est traversée par un puissant courant d'air en provenance du deuxième sous-sol. Sa violence est telle qu'il peut éteindre des torches. Lancez 1d20 pour chaque torche allumée : sur un résultat de 1 à 8, la torche s'éteint. Sur un résultat de 9 à 15, la torche n'est pas éteinte mais n'éclaire plus rien ; de 16 à 20 il ne se passe rien.

Dans le premier et le deuxième cas, les créatures de la salle 9 attaqueront le groupe plongé dans l'obscurité.

Au beau milieu de cette salle gisent les cadavres de 3 gnolls (pas de trace de l'idole des kobolds).

Deuxième sous-sol.

Ici se promène un curieux personnage nommé Drantonn. C'est un ancien druide que le collier qu'il porte autour du cou a rendu fou. Il est vêtu d'une longue robe d'un vert fané et porte une chevelure hirsute. Il erre dans les couloirs de la prison. Il connaît toutes les langues de la création et les mélange parfois dans ses phrases. Lors d'une rencontre avec Drantonn, le MJ devra rouler des yeux de dément, éclater de rire à l'arrivée d'un monstre, reprendre soudainement son sérieux, puis sombrer dans un mutisme complet. Comment Drantonn est-il encore en vie après des années d'errance dans ces sous-sols ? Grâce à deux objets magiques : une Cuillère de Murlynd (voir le Guide du Maître p. 195, valeur en P.X. 750) et un collier maudit qui protège des morts vivants si on ne les attaque pas (et seulement dans ce cas-là. Si on attaque un mort vivant alors que l'on porte ce collier, la créature bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de toucher et de dégâts) ; de plus, ce collier rend son porteur fou en 1d6 jour(s) (pas de jet de sauvegarde). Si l'objet est ôté du cou de son porteur, la folie disparaît en 1d6 mois.

C'est Drantonn qui a récupéré l'idole des kobolds sur le cadavre des gnolls. Il trouve la statuette superbe, prie régulièrement la déesse et refuse de s'en séparer. Le seul endroit des sous-sols qu'il refuse d'approcher est la salle où est enfermé le corps de Farell. Sans doute fut-il choqué par le mal qui émane du personnage. Si on le force à s'approcher de la geôle du magicien, il se mettra à hurler et à trépigner, comme saisi par une crise de démence. Le MJ peut faire intervenir Drantonn aussi souvent qu'il le désire, que ce soit pour aider les PJs dans un moment critique (grâce à son collier) ou pour leur mettre des bâtons dans les roues (n'oublions pas que les déments ont parfois d'étranges lubies).

Si les PJs sont cyniques, ils peuvent voir en Drantonn la bonne poire qui pourra toucher la sphère maudite et ainsi libérer le mage Farell (mais ce serait cruel).

11. Comme dans la salle 10, un courant d'air peut plonger les PJs dans une pénombre peu rassurante. Utilisez le même procédé pour les torches. Si la lumière baisse ou disparaît totalement, les créatures des salles numérotées 13 attaqueront, ainsi que :

3 âmes en peine : voir B M p. 12.

13. Ces salles sont chacune occupées par 3 blêmes qui se ruent sur le groupe, à moins qu'elles n'aient déjà attaqué lorsque les PJs se trouvaient dans la salle 11.

3 blêmes dans chaque cellule : voir B M p. 132 et 133.

- 14.** (Porte murée. Il faut réussir une détection de passage secret pour remarquer sa présence). Pour venir à bout de la cloison, il faudra lui infliger au moins 500 points de coups. Les instruments utilisés devront ressembler de près ou de loin à une masse ou une pioche. Toute autre arme n'infligera que 1 point de dégâts (plus les ajustements de force et de magie).

Indice

Les PJs les plus attentifs remarqueront que les morts vivants refusent de s'approcher de l'entrée murée. Pour noter ce détail, il faudra qu'un combat ait eu lieu dans les parages et que les PJs réussissent un test de Sagesse avec 1d20.

Si tel est le cas, ils disposeront alors d'un véritable havre de paix dans ces souterrains immondes. Personne ne viendra troubler leur repos.

Cette cellule de 3 x 2 mètres renferme le corps de Farell, gisant sur un catafalque de pierre brute, sous l'effet d'une Stase temporelle. On ne peut rien en tirer, si ce n'est mettre fin à ses jours (mais ce serait faire preuve d'une lâcheté inqualifiable). Son apparence est identique à ce que les PJs ont vu de son âme flottant au-dessus du sol.

Cela dit, si le plan de Farell a fonctionné, cette cellule sera habitée par le pauvre PJ qui aura touché la sphère maudite. Il sera alors possible de le tirer de sa léthargie magique par un sort de Dissipation de la magie ou (mais il est peu probable que le groupe dispose de ce sort) d'un Réajustement temporel (l'inverse de Stase temporelle). Ces sortilèges fonctionnent aussi sur le corps de Farell.

- (15).** La salle de la relique (la sphère maudite) est protégée par le fantôme de Danaël. Lorsque les PJs y pénétreront, ils verront apparaître le fantôme du baron et l'esprit du magicien.

Le fantôme peut être identifié si les PJs ont interrogé le vieillard loquace au sujet de sa statuette. Un jet réussi sous l'Intelligence avec 1d20 permettra cette identification. Dans un premier temps, le fantôme ne se montrera pas sous un jour effrayant (pas de perte d'âge, etc.). Il tentera de communiquer avec les PJs mais ses infâmes borborygmes ne lui permettront que de se rendre ridicule. Il passera rapidement à la deuxième solution, essayer d'effrayer le groupe. Viendra ensuite le combat si les PJs ne se doutent pas de ce qui se trame ici. Pendant tout ce temps, l'esprit de Farell incitera les personnages à détruire le fantôme en le faisant passer (ce qui n'est pas loin de la vérité) pour le responsable de tous ses maux.

Si les PJs se doutent de quelque chose et qu'ils essaient de communiquer avec le fantôme de Danaël, ce dernier cessera de combattre et tentera de répondre à leurs questions (seulement par des signes de tête, donc uniquement par oui ou non).

Si l'un des PJs touche la sphère maudite, il prendra instantanément la place de Farell, qui sera libéré. Le mage essaiera de persuader les PJs que leur compagnon est sain et sauf, qu'il les attend au village et que lui-même a énormément de choses à faire. Il essaiera de leur fausser compagnie et se montrera de moins en moins convainquant

si l'on persiste à lui poser des questions. S'il sent que le groupe ne le croit plus, Farell passera à des arguments magiques plus frappants. Le MJ devra prévoir quelques sorts d'attaque qui permettront au sorcier de tenter d'annihiler le groupe.

Si un deuxième personnage touche la sphère maudite, il remplacera à son tour le premier prisonnier. Dans ce cas, évidemment, le mensonge de Farell sera évident.

Fantôme de Danaël : voir B M p. 95.

- (19).** Un nom est écrit en langue archaïque sur la porte (test de Langue ancienne pour la lire) : Kinéard Léagrand.

Au fond de cette cellule se trouve un passage que l'ancien locataire de l'endroit n'a pas pris beaucoup de soin à masquer. Les personnages ayant une chance de détecter les passages secrets verront celle-ci majorée de 30%. Les autres le détecteront sur un résultat de 1 ou 2 sur 1d6.

Le tunnel qui part de cette entrée mal dissimulée mène à l'extérieur de la prison (voir 20).

- 20.** Le tunnel débouche dans cette charmante clairière. La direction à prendre pour rejoindre le village est (test de Sens de l'orientation) ouest-nord-ouest. Une pierre tombale ajoute une touche de civilisation à cet endroit sauvage. L'épithaphe est rédigée en une forme archaïque du commun. Un test réussi de Langues anciennes permettra d'en déchiffrer le texte : "*Ci-gît Kinéard Léagrand, maître bijoutier et truand notoire, là même où la mort le rattrapa. Qu'il repose en paix.*"



Farell le sorcier :

son corps est en stase temporelle dans une cellule de la bâtisse. Seule son âme est libre d'aller et venir dans l'ancienne baronnie. Il ne reculera devant aucune promesse pour convaincre les PJs de le libérer. Il adoptera un ton implorant et ne découvrira que très rarement l'étendue de ses anciens pouvoirs (qu'il récupérera totalement dès qu'il aura été libéré). Lorsqu'il parle, il emploie un ton implorant, pitoyable pouvant aller jusqu'à agaçant. Il doit paraître crédible à force de niaiserie. Une fois libéré, il n'utilisera ses sortilèges que si les PJs se montrent trop curieux.

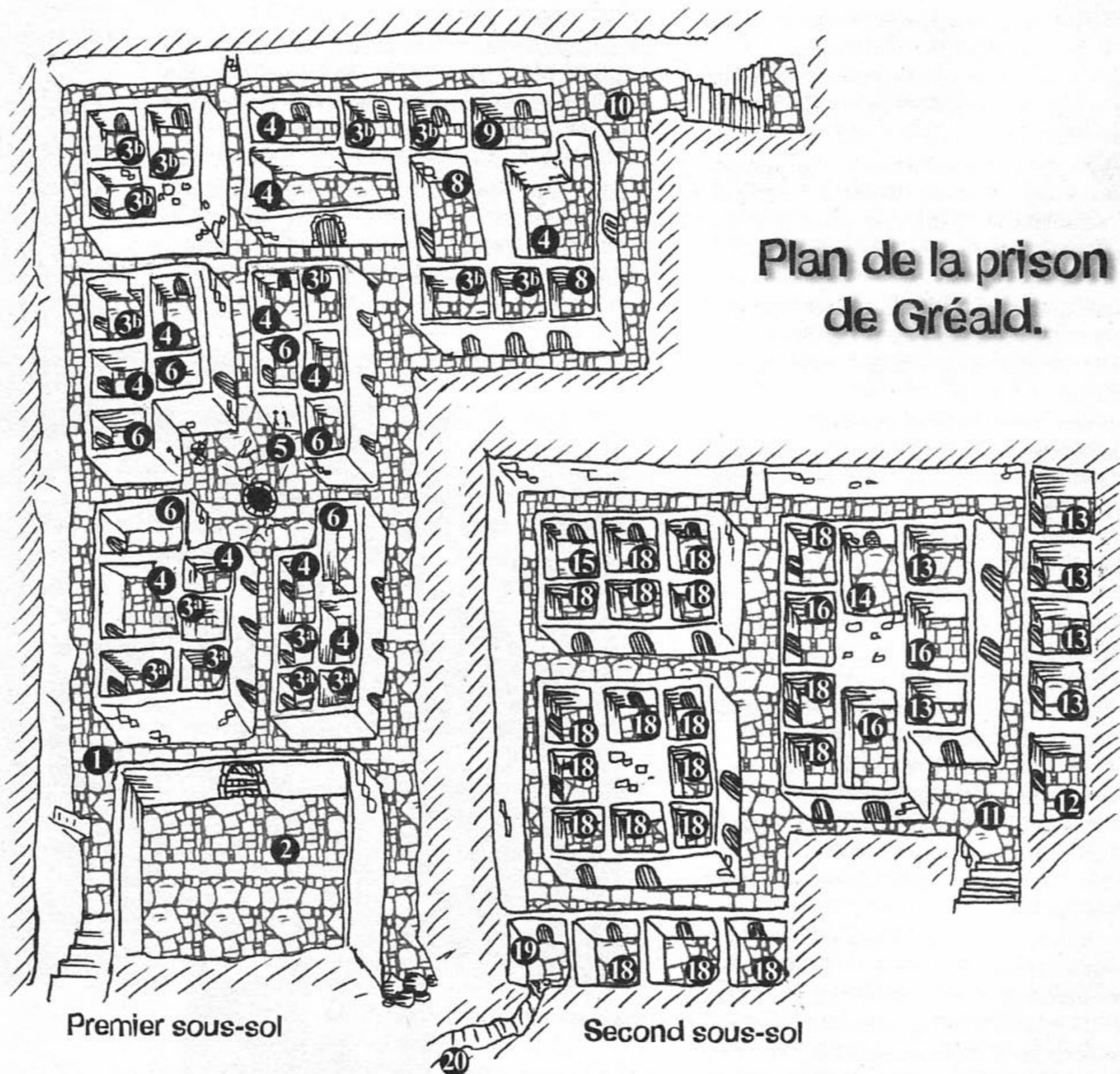
Farell est un magicien de niveau 12, Chaotique Mauvais. Son alignement ne pourra être détecté que lorsqu'il aura réintégré son corps. Ses caractéristiques sont les suivantes : Fo 8, In 18, Sa 12, Dex 15, Co 10, Ch 9. CA 10, 36 points de vie, P.X. 5000.

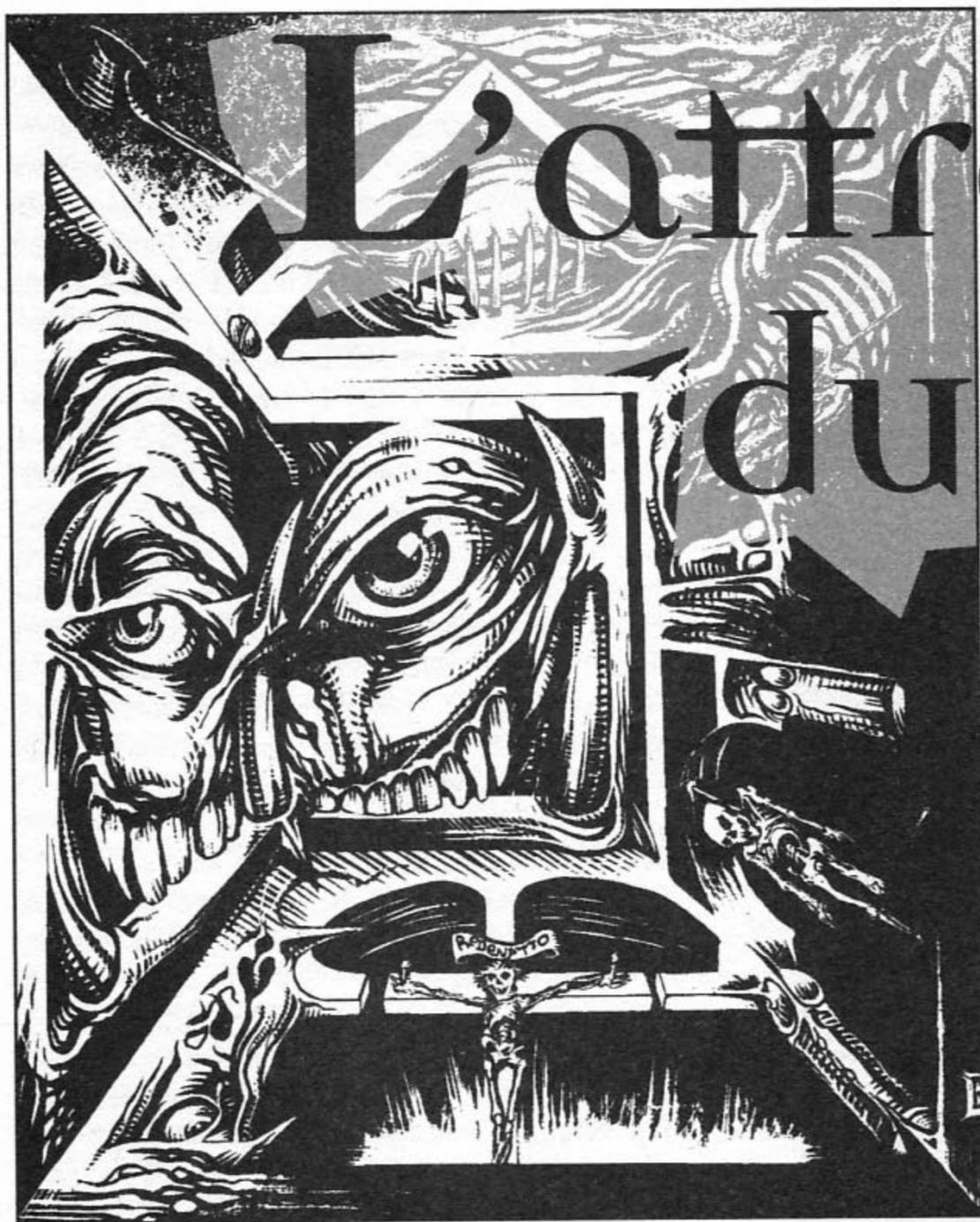
Il disposera des sortilèges suivants : 4 sorts du 1er niveau, 4 sorts du 2ème niveau, 4 sorts du 3ème niveau, 4 sorts du 4ème niveau, 4 sorts du 5ème niveau, 1 sort du 6ème niveau.

épilogue

Si les PJs parviennent à débarrasser la région de Farell, le village n'entendra plus parler du fantôme. En outre, la forêt sera débarrassée de ses créatures. Pour toutes ces bonnes nouvelles, le MJ pourra gratifier ses joueurs d'un bonus de 500 P.X. chacun. Les villageois, une fois assurés de la mort de Farell, fêteront l'événement par des agapes que personne ne viendra interrompre. Enfin, l'âme de Danaël récompensera les PJs en secret ; chaque personnage ayant participé à la destruction de Farell bénéficiera d'un bonus de +1 à un jet de sauvegarde quelconque (utilisable une seule fois lors d'une prochaine aventure).

Si Farell parvient à fuir, il n'y aura pas de bonus de P.X. et la forêt sera toujours aussi peu sûre. Par contre, les personnages auront tout de même droit à une fête en leur honneur. Il y a fort à parier que Farell reviendra. Gageons que les problèmes de fertilité chez les femmes de la vallée seront à nouveau d'actualité...





L'attraction du néant

Spike Kinsley, Texas.

**À 100 km au nord-ouest
de Big Spring, le**

pénitencier de New Jolt,

**battu par les vents et
oublié de tous, accueille**

**depuis plus de 120 ans
les criminels, les parias**

**et les déments que
l'Amérique a choisi**

d'abandonner.

Songeur, l'homme avait quitté son siège pour se poster à la fenêtre. Prostré devant la table, son second semblait figé dans une pose catatonique. Il n'était plus lui-même : le Nécronaute avait pris possession de son corps et deux minces filets de sang s'écoulaient de ses oreilles. "Ainsi, commenta le directeur, tu es finalement venu. Mais pourquoi aujourd'hui ? Ah, qu'importe. Finissons-en. Quel est ton prix ?"

"Les âmes. Les âmes de tous tes prisonniers, fit le second d'une voix monocorde qui n'était pas la sienne. Ainsi que nous en avons convenu." L'homme déglutit et se passa une main dans les cheveux. Son regard restait perdu dans le vague. "Qu'il en soit ainsi", lâcha-t-il finalement. La tête de son second, désormais privé de toute vie, retomba sur la table avec un bruit mat. Ses pupilles étaient noyées de sang.

New Jolt - pénitencier de spike kinsley

Fondé en 1871, le pénitencier de Spike Kinsley fut en son temps l'un des plus vibrants symboles d'autorité et de justice de tout le Texas. Dirigé depuis 1984 par un certain Léon Steiner, New Jolt fait désormais figure d'établissement très dur, réservé aux cas les plus difficiles. La plupart des détenus

y purgent des peines de prison à perpétuité. Certains attendent leur exécution depuis plusieurs années. Si les brimades et les abus de toutes sortes sont monnaie courante dans les prisons, plus inhabituels sont la violence extrême et le degré de perversion avec lesquels ces actes sont perpétrés à New Jolt.

Léon steiner

Steiner est le principal responsable de ces actes. C'est un homme malfaisant, responsable de la mort de sa fille adoptive, qu'il a violée, et de sa femme. Ses rêves sont hantés par une image récurrente : celle de son propre trépas et de sa damnation éternelle. Steiner est persuadé qu'une "créature", qu'il appelle le Rédempteur, n'attend que sa mort pour l'emmener en enfer. Tout son esprit n'est plus désormais tourné que vers une même obsession : sauver son âme, à n'importe quel prix. Steiner a un cancer depuis début 1994. Il n'a sans doute plus que quelques jours à vivre, mais refuse tout traitement : il aura besoin de tous ses sens le jour où la "chose" viendra le chercher. Quelle "chose" ? Celle que Steiner a invoquée voici de cela trois mois avec l'aide de Charlie Hazel, un sataniste emprisonné à New Jolt, qui entretient avec le



directeur des rapports plus qu'ambigus. Hazel s'est mis à l'ouvrage. Il a tracé le cercle à la craie, a dessiné les neuf pentagrammes, a psalmodié les incantations rituelles en surveillant les bougies noires et la ... chose est apparue. Le Nécronaute. Une créature invisible, impalpable, sans visage, dont ils pouvaient seulement sentir la présence. Un navigateur du vide, comme l'avait murmuré Hazel. La créature tourna la tête vers eux. Sa silhouette se zébra de fines craquelures électriques et prit une teinte métallique, ondoyant comme un feu silencieux. Steiner lui expliqua ce qu'il attendait d'elle : qu'il l'aide à échapper au Rédempteur, quoi que puisse recouvrir ce nom. Qu'elle dissolve son âme dans le néant. Qu'elle efface tout souvenir de son existence. La chose sembla comprendre. Il y avait une condition, bien entendu. Oh, pas grand-chose. Elle désirait simplement les âmes. Les âmes des prisonniers devaient lui revenir. Le Nécronaute pourrait s'incarner en elles et s'en servir comme combustible. Il les dissoudrait peu à peu et mènerait la prison au bord du néant, avant de l'y plonger toute entière. C'était tout ce qu'il lui fallait, en définitive. Des âmes, et rien de plus.

Résumé du scénario

Léon Steiner, le directeur de la prison de New Jolt, a passé un pacte avec une créature issue d'une autre dimension, un Nécronaute, capable de modifier graduellement la réalité de cette Terre et de transporter, étape par étape, un lieu vers le Néant en absorbant l'énergie des âmes des personnes qui l'occupent. Steiner ne craint pas le Néant : son âme étant convoitée par un Népharite, la dissolution de sa personnalité est ce qu'il peut espérer de mieux. Léon n'a plus guère de temps ; il est prêt à tout sacrifier pour parvenir à ses fins, y compris les âmes des détenus. Les PJ vont prendre part, bien malgré eux, à un dangereux voyage vers nulle part.

Introduction

L'un des PJ se trouve avoir un lien de parenté avec Charlie Hazel (cousin serait le plus probable). Avec ses amis, il a décidé de lui rendre visite : Hazel n'a plus personne et les PJ ignorent de quel crime on l'accuse. Ils savent seulement que l'homme a été condamné à mort, il y a trois ans de cela, et qu'il attend depuis son exécution. C'est la deuxième fois que les PJ rendent visite à Charlie, et cela risque fort d'être la dernière : Hazel n'est guère loquace. Officiellement, on l'accuse d'avoir tué une fillette de cinq ans, à la suite d'un cambriolage raté, mais les faits ne sont pas clairs : il doit y avoir autre chose. Cet après-midi, comme la dernière fois, Charlie se plaint des conditions de détention et les personnages commencent à regarder le directeur de l'établissement d'un autre œil.

nulle part

Sur le coup de 17h30, soit une heure avant que les PJ ne quittent le pénitencier (les visites durent deux heures), le Nécronaute fait subitement son apparition. Il prend le contrôle de l'un des gardiens se trouvant dans le bureau du directeur et s'adresse directement à ce dernier, lui expliquant qu'il est venu honorer sa part du contrat. Steiner ne savait pas que la créature se manifesterait précisément aujourd'hui, le jour

de l'anniversaire de la disparition de sa fille, mais peu importe : malgré la présence des PJ et de deux autres visiteurs, d'innocentes victimes qui ne feront que s'ajouter à la liste, il est prêt à partir pour le voyage dont on ne revient pas. Ses douleurs ne font qu'empirer depuis quelques jours.

Tout a été prévu. Steiner ordonne aux gardiens de fermer tous les volets de la prison, prétextant une catastrophe écologique pour qu'aucun des pensionnaires de sa prison n'ait l'envie ou l'idée de regarder ce qui se passe à l'extérieur. Il ne sait pas encore de quelle façon le voyage va s'effectuer, mais d'après ce qu'a pu lui en dire Hazel, le pénitencier va voguer à travers les dimensions, et personne (pas ceux qui se trouvent en liberté, en tous cas) ne doit prendre conscience de la situation avant qu'il ne soit trop tard pour faire marche arrière.

Vers 17h45, le directeur se rend au parloir et s'adresse aux PJ, à Nelly Tozzer (femme d'un détenu) et au révérend Jeremy Harvey, un prêtre venu rendre sa visite mensuelle au détenu James Bensant. Il leur explique que l'armée vient d'installer un couvre-feu pour la nuit, en raison d'une menace d'origine chimique et/ou bactériologique dont les officiels qu'il a eus au téléphone n'ont pu lui préciser la nature. Steiner invite les visiteurs à passer la nuit sur place et à prendre leurs quartiers dans l'infirmerie aux trois quarts vide.

Évidemment, il s'agit plus d'un ordre que d'un conseil, mais Steiner ne présentera pas les choses de cette manière. Tout les accès sont déjà verrouillés. Les personnages sont prisonniers.

À la dérive

Le Nécronaute contrôle désormais la destinée de New Jolt. Tel un navire voguant vers des mers inconnues, il guide le pénitencier jusqu'aux limites du Néant, jusqu'à la dissolution ultime, et rien ne semble pouvoir l'en empêcher. Seule possibilité pour les personnages une fois qu'ils auront pris conscience du problème : renvoyer la créature vers sa dimension.

En raisonnant par étapes, on peut distinguer plusieurs points de passage sur lesquels le pénitencier se stabilise et acquiert une réalité, avant de continuer sa route tout en restant sur place. Les Limbes, la Frontière (où flottent des âmes désincarnées), la Cité de Métropolis, l'Enfer puis le Néant. D'une certaine manière, New Jolt existe déjà dans chacun de ces "ailleurs" : le Nécronaute ne fait que visiter ces stades d'existence, de les incarner en quelque sorte, pour continuer sa route.

Au fur et à mesure de sa progression, l'état mental des prisonniers, et de tous ceux dont la Balance mentale est inférieure à -20, va se désagréger rapidement. Certains seront possédés, d'autres perdront la raison ou verront leurs cauchemars ou leurs fantasmes prendre forme : les PJ devront faire face.

Quelques passagers

Les PJ savent des détenus ce que leur en a dit Charlie. N'hésitez pas à rallonger la liste qui vous est fournie et à développer la personnalité des protagonistes. La plupart des PNJ évolueront au fil du scénario sous l'influence des différents mondes traversés.



personnel

- **Léon Steiner** : directeur de New Jolt. Dépressif et malade, Steiner souffre le martyr, mais espère qu'il va bientôt prendre fin. Pendant la nuit, il restera terré dans son bureau au rez-de-chaussée, à moins que quelqu'un ou quelque chose ne le force à en sortir, auquel cas il se montrera extraordinairement agressif.

- **Brian Weldorf** : le plus jeune des gardiens. Encore naïf et timoré, il se trouve au second niveau. Secrètement homosexuel, il finira sans doute par faire des avances à l'un des personnages, avant de perdre la raison.

- **Bob Harring** : taciturne et totalement dévoué à son directeur, Bob est responsable de la sécurité du premier étage. Il tentera de prendre le contrôle de la situation lorsque les choses iront mal, à moins que Steiner ne lui donne des ordres contraires.

- **David Linkous** : responsable du deuxième niveau. Il méprise Weldorf, mais c'est un homme consciencieux et compétent. Malgré ses côtés désagréables et racistes, il pourra devenir l'un des alliés des personnages.

visiteurs

- **Nelly Tozzer** : épouse de Paul Tozzer, Nelly est une jeune femme craintive, soumise à sa brute de mari. Elle est un objet de convoitise pour bien des détenus, mais Paul tuera quiconque l'approchera de trop près - s'il en a la possibilité.

- **Jeremy Harvey** : le révérend est un homme simple, un homme d'action et de parole. Il est violemment opposé aux méthodes de Steiner, chez qui il a décelé d'évidentes traces de sadisme. Il pourra lui aussi se ranger aux côtés des personnages. Cependant, Harvey n'est pas devenu homme d'église par conviction, mais à cause de sa crainte presque obsessionnelle de Satan.

détenus

Tous se trouvent dans leur cellule au début de l'aventure.

- **Janto Newell (étage 2)** : a tué sous l'emprise de la drogue sa femme et sa fille avant de tenter, sans succès, de se donner la mort. La moitié de son visage est arrachée. Newell ne parle jamais. Lorsque le Pénitencier passera en Enfer, il sentira le changement et suppliera que l'"on" vienne le chercher.

- **Rick Meseey (étage 2)** : a tué un commerçant, un automobiliste et un policier avant de se faire arrêter au terme d'une cavale effrénée. N'est pas à New Jolt depuis longtemps. Condamné à mort, il enchaîne les dépressions. Ses cauchemars, qui tournent autour de sa propre exécution, risquent de prendre forme rapidement.

- **Andy Pride (niveau 1)** : ex-chanteur de rock. Un soir, Andy est allé trop loin. Armé d'un revolver, il s'est mis à tirer sur la foule pour ponctuer l'une de ses chansons.

Condamné à la prison à vie, il est considéré comme fou, mais possède un Q.I. très élevé. A évoqué Métropolis dans son premier album.

- *Neil Barry (étage 2)* : a tué le mari de sa maîtresse d'une balle en plein front lorsque l'homme les a surpris tous les deux dans son lit. Le type même du petit nerveux, impulsif et déjanté.

- *Paul Tozzer (étage 1)* : une brute épaisse, membre du KKK. A participé à plusieurs lynchages avant de se faire arrêter. Dans ses cauchemars, ses victimes reviennent pour se venger.

- *Mark Simmons (étage 2)* : un serial killer, accusé de neuf meurtres et d'autant de viols. Un ex-homme d'affaires, respectable à première vue. Personnage affable et inquiétant.

- *Martin Serden (étage 1)* : a tué son meilleur ami et l'a découpé en morceaux avant de le congeler, sans raison apparente. Martin est renfermé sur lui-même. C'est un colosse de près de deux mètres. Les autres détenus le craignent comme la peste.

- *James Bessant (à l'infirmierie)* : a tué et violé une jeune fille de 13 ans avec deux de ses amis, aujourd'hui exécutés. Attend son tour avec une angoisse qu'il ne cherche plus à dissimuler. Bessant est séropositif et la maladie vient d'entrer dans sa phase finale.

- *Sean Hoorocks (étage 1)* : prêtre de son métier, il écoutait les confessions de ses fidèles et tuait tous ceux qu'il s'estimait incapable de remettre dans le droit chemin. Au moins cinq meurtres prouvés. Aucun remords apparent. Tous les autres détenus l'appellent "mon Père", et certains continuent à se confier à lui. Personne à part Léon ne sait quels crimes il a commis.

- *Spencer Bowyer (étage 2)* : un jeune voyou pour lequel le mot "vie" ne signifie rien. A supprimé deux clochards et trois prostituées parce qu'ils le "gênaient". A fait appel de sa décision de condamnation car sa prétendue maladie mentale n'a pas été reconnue.

- *Charlie Hazel (étage 1 - infirmierie)* : le seul détenu que connaissent les personnages. Charlie est schizophrène. En temps normal, c'est un banal cambrioleur raté, mais lorsque sa seconde personnalité prend le dessus, il s'imagine être une femme, passionnée de magie noire. C'est sous cette forme, et en tant que "maîtresse" de Steiner, qu'il a invoqué le Nécronaute. Pour le reste, c'est un paumé.

Le Nécronaute

Nul ne sait d'où viennent les Nécronautes, ni combien il en existe. Certains textes prétendent qu'ils n'appartiennent à aucune dimension, mais qu'ils en sont une en eux-mêmes. Les Nécronautes possèdent la faculté d'altérer progressivement la réalité physique afin de "déplacer" un lieu ou un objet de monde en monde. Ils profitent généralement d'une invocation ratée ou incomplète pour apparaître là où on ne les attend pas : personne n'a jamais invoqué sciemment un Nécronaute. Ces créatures n'ont ni forme, ni consistance, ni odeur. Elles émettent un grésillement caractéristique qui ressemble à un bourdonnement électrique. Elles tirent leur énergie et leur substance des âmes humaines, qu'elles absorbent comme de véritables vampires psychiques, jusqu'à obli-

tération de la personnalité de la victime, laquelle devient alors un réceptacle désincarné. Au cours du processus de désincarnation, il est fréquent que les sentiments et les passions de la victime soient "rejetés" sous forme physique par le Nécronaute. Passant de victime en victime, la créature acquiert peu à peu une consistance vaguement métallique, et la silhouette humanoïde ainsi formée est parcourue d'éclairs électriques bleutés, grésillant comme un fil sous tension. Le contact d'une telle créature ne cause aucun dommage, mais le Nécronaute investit immédiatement le corps touché si la Balance Mentale de la victime est inférieure à - 20. Outre le fait de pouvoir passer à travers toute matière sans dommage, le Nécronaute est virtuellement indestructible et peut retourner en une fraction de seconde dans sa dimension d'origine ou y être renvoyé magiquement (venir dans la nôtre lui prend heureusement beaucoup plus de temps).

Compte à rebours

La trame qui vous est fournie n'est présentée qu'à titre indicatif. Elle est constituée d'une suite d'événements présentés dans un ordre chronologique, à prendre plus comme des indications que comme des impératifs. Cinq étapes sont décomptées pour rythmer la progression du pénitencier vers le Néant : les Limbes, la Frontière, Métropolis, l'Enfer et le Néant. Les événements décrits sont ceux qui se sont déroulés jusqu'à l'heure indiquée.

• vingt heures -

AU CŒUR DU RÊVE

Les PJ se trouvent enfermés dans l'infirmierie, en compagnie des deux autres visiteurs et des deux prisonniers alités, dont Charlie. Steiner leur a fait porter une maigre collation puis, après les politesses d'usage, leur a conseillé d'essayer de dormir. Il ne répond qu'évasivement à leurs éventuelles questions. Une fois que tous les visiteurs sont enfermés dans l'infirmierie, il verrouille la porte et descend se réfugier dans son bureau au rez-de-chaussée. Les PJ se retrouvent dans une sorte de huis clos, avec quatre personnes qu'ils ne connaissent pas, dont deux criminels. James Bessant s'agite dans son sommeil, en proie à de violents cauchemars. Quant à Charlie, il semble plongé dans une profonde torpeur. La prison, isolée du reste du monde, dérive maintenant vers les Limbes. L'établissement ne bouge pas : c'est son environnement qui se modifie. Les PJ doivent trouver un moyen de sortir : la porte est blindée. Ils peuvent essayer de crocheter la porte ou de la défoncer, mais cela prendra du temps. Au-dehors, le paysage change constamment et à toute vitesse : montagnes escarpées aux couleurs mal définies, jungles luxuriantes, chaos urbain incompréhensible. Les fenêtres ne s'ouvrent plus, mais les personnages doivent comprendre qu'il se passe quelque chose d'anormal. Ils n'ont pas la moindre envie de se risquer au-dehors. D'autre part, les rêves de certains prisonniers commencent à prendre corps, alors même que les détenus sont encore éveillés. Pour James Bessant, c'est une scène de viol, qui se déroule dans la chambre même où se trouvent les PJ. Les protagonistes sont d'abord tout ce qu'il y a de plus réel mais perdent peu à peu de leur consistance. Voilà qui devrait occuper les personnages pen-

Les PJ vont prendre part, bien malgré eux, à un dangereux voyage vers nulle part...

dant un moment. Ailleurs dans la prison, les rêves d'autres détenus se matérialisent, mais les PJ ne les verront que s'ils sortent de l'infirmierie plus tôt que prévu. Improvisez des scènes suivant la nature des crimes commis par les prisonniers.

• vingt-trois heures -

Le royaume des morts

Le pénitencier se trouve maintenant aux abords de la Frontière, le monde des esprits où viennent échouer les âmes qui n'ont su trouver leur place nulle part. Certaines sont celles de victimes ou de parents des détenus : alertées par la présence de la prison dans leur monde terne et désincarné, elles vont venir les hanter. Au-dehors, ce ne sont que brumes glaciales et tourbillonnantes, gémissements plaintifs et pleurs étouffés. Théoriquement, les PJ ont dû sortir de l'infirmierie. Les gardiens du poste de contrôle de l'étage sont morts ou endormis, à commencer par Bob Harring. Si on le secoue, il se réveille en sursaut, la sueur au front, et marmonne des propos incohérents. Il a perdu la mémoire : le Nécronaute, qui se trouve désormais au deuxième niveau, a commencé sa moisson. Les personnages peuvent explorer le restant de l'étage et/ou libérer les prisonniers encore conscients (Andy Pride et Paul Tozzer, qui retrouvera sa femme) : le Nécronaute les a temporairement négligés. Martin Sedern se cogne la tête contre les murs, demandant à celui qui est entré en lui de "sortir". Si les PJ s'approchent de trop près, l'esprit de la victime de Sedern tentera de s'approprier leur corps. Il est possible d'explorer le reste de l'étage pendant que Tozzer, qui s'y connaît en électronique, tente de déverrouiller le système de sécurité qui mène au niveau supérieur. La laverie n'offre que peu d'intérêt et la bibliothèque ne renferme que des ouvrages anodins. Tous ceux écrits par des auteurs encore vivants ne sont plus que des recueils de pages blanches. C'est là l'œuvre du Nécronaute. Dans la salle d'à côté, la télévision diffuse des images incohérentes et sans suite. Certains esprits s'emparent du récepteur par intermittence pour supplier les visiteurs de les aider, mais les PJ ne pourront rien pour eux. Dans la salle de culte, un christ en croix pleure des larmes de sang noir et se recroqueville sur lui-même : un magicien décédé est parvenu à le posséder.

tenant au cœur de Métropolis. Au-dehors, ce ne sont que gratte-ciel titanesques, forteresses gothiques et tours vertigineuses à l'infini. Les PJ pourraient théoriquement se rendre dans la Cité Éternelle : la prison resterait à sa place, figée dans une pose intemporelle, pendant que l'un de ses doubles filerait vers l'oubli, et les fugitifs seraient détruits tôt au tard. Au deuxième étage, c'est la panique : plusieurs gardes se sont



• une heure -

La cité éternelle

Le système qui bloque l'accès à l'étage supérieur est désactivé : les PJ peuvent monter. Le pénitencier se trouve main-

entre-tués et certains prisonniers, Barry et Simmons notamment, errent dans les couloirs, pris d'une frénétique envie de meurtre. Les possibilités d'interaction sont multiples. Les rancœurs entre prisonniers se réveillent et trouvent en ces circonstances un exutoire. Une dispute survient entre les prisonniers pour savoir s'il serait opportun de sortir et/ou de tuer Léon Steiner une fois que l'accès au rez-de-chaussée

sera débloqué. Weldorf et Linkous sont encore conscients, mais ont été pris en otage par les détenus qu'ils ont pris l'initiative de libérer.

• Trois heures -

Les brasiers de l'enfer

Le pénitencier dérive maintenant vers l'Enfer. Les gratte-ciel cèdent la place à des bâtiments plus anciens, d'immenses labyrinthes à ciel ouvert. Au-dehors, les gémissements des damnés se muent en hurlements et pendant un instant, tous les pensionnaires de New Jolt se taisent et se dévisagent, muets d'horreur. Des Desparites et des Légionnaires tentent de prendre la prison d'assaut. L'accès au rez-de-chaussée est maintenant libéré. Devant le bureau fermé de Léon Steiner, des gardes armés se succèdent pour barrer l'accès. Ils sont possédés par le Nécronaute et se battent jusqu'à la mort. La porte de la prison finit par céder sous les terribles assauts des créatures de l'Enfer. Un être difforme, dont il émane une énergie incroyablement maléfique, fait son apparition : il s'agit du Rédempteur, le Népharite qui convoite l'âme de Steiner. Il demande à parlementer avec les responsables de la prison. Sans doute les PJ se sentiront-ils concernés. Le Népharite explique aux PJ que l'âme de Steiner est vouée à l'Enfer. Il leur fait comprendre que leur prison navigue vers le Néant et qu'il leur faut agir vite. Son marché est le suivant : les personnages doivent forcer "celui qui en est capable" à renvoyer le Nécronaute dans son monde au moyen d'un rituel en sa possession. Cela fait, le Népharite viendra chercher l'âme du directeur, ainsi que celle de tous les pensionnaires de la prison, à l'exception de ceux qui lui seront venus en aide : ces derniers pourront revenir dans leur monde... Il s'agit d'identifier Hazel comme l'homme ayant invoqué le Nécronaute et de le forcer, lui qui aspire également à l'annihilation, à accomplir le rituel en question (des menaces de mort suffiront-elles ?), d'autant qu'il reste très peu de temps. Le Népharite lui-même ne peut empêcher le pénitencier de s'enfoncer dans le Néant, pas plus qu'il n'est capable de renvoyer le Nécronaute dans sa dimension : s'il prenait maintenant le contrôle des âmes qu'il convoite, ces dernières finiraient par se dissoudre au moment où la prison plongerait dans le vide.

Enquêter sur Charlie

Comment savoir que Charlie est seul capable de renvoyer le Nécronaute dans sa dimension ? En enquêtant. La plupart des détenus savent que Charlie est une "tapette". Des vêtements de femme portant l'odeur de Hazel sont dissimulés à la lingerie (où travaille Charlie), sous une pile de draps : l'homme paniquera sans doute à leur vue. Par tâtonnements, en interrogeant les bonnes personnes (multipliez les fausses pistes : c'est une course contre la montre) ou en forçant Steiner à avouer ce qui s'est passé, les PJ finiront par comprendre que Charlie a invoqué le Nécronaute. Son dossier, qui se trouve au rez-de-chaussée, dans les locaux attenants au bureau de Steiner, mentionne son intérêt pour la magie noire, ses déviances sexuelles et les meurtres que ces deux passions lui ont fait commettre.

Cinq heures -

Au bord du vide

La prison se dirige maintenant vers le Néant. Il faut faire vite : des pans de réalité commencent déjà à disparaître ou à perdre leur substance. Les détenus (et les PJ) possédant une Balance Mentale inférieure à 0 deviennent flous et ne sentent plus leur corps. Bientôt, ils ne seront plus. Si les PJ veillent au bon accomplissement du rituel pendant que le Népharite est encore là, le Nécronaute disparaîtra et le pénitencier cessera de dériver. Il faudra ensuite déloger un Steiner tremblant et implorant de son bureau et le livrer au Népharite. Quant aux autres détenus... Au moment où le Népharite ouvrira les portes qui

Notes techniques

Nécronaute : il est impossible de toucher le Nécronaute. Aucune caractéristique n'est donc nécessaire. Comment l'incarner : vous ne connaissez rien de l'esprit humain, vous êtes dénué de passion et de sentiments. Les humains ne sont que des véhicules.

Prisonnier type : AGL 14, FOR 14, CON 12, APP 10, EGO 10, CHA 12, PER 14, EDU 8, actions 2, bonus d'initiative +2, bonus aux dommages +2, résistance aux blessures 4 BS = 1BL, 3 BL = 1 BG, 3 BG = 1 BM, endurance 76. Armes : selon circonstances (barreaux de fer, couteaux, etc). Comment les incarner : si vous pouviez ne serait-ce qu'une seconde oublier votre passé... À moins que vous n'en soyez fier et que vous le revendiquiez. Cette nuit, vous pourriez peut-être profiter de l'occasion qui vous est donnée pour vous enfuir. Même au point de risquer votre vie ?

Les caractéristiques des Népharites se trouvent en page 169. Comment incarner le Rédempteur : c'est un être froid et maléfique, qui ne voit que ses intérêts. Les humains auraient grand tort d'abuser de votre patience.

Détails sur les Limbes, la Frontière, Métropolis, l'Enfer et le Néant en pages 172, 184, 147, 164 et 189.

Les mentions "page XX" renvoient au Livre des Règles de Kult.

mènent à notre monde, ceux qui sont présents tenteront de se frayer un passage au côté des PJ, mais aucun, en définitive, n'y réussira, à moins que vous n'en décidiez autrement. La femme de Tozzer et le révérend, eux, auront certainement leur chance. Une fois le rituel accompli, le Népharite ouvrira un passage entre l'Enfer et notre réalité d'un simple geste du bras. Les PJ se réveilleront sur le sol avec une terrible migraine, en compagnie des éventuels rescapés. Il leur faudra assumer les conséquences de leurs actes, d'autant que les autorités ne tarderont pas à s'inquiéter du silence constaté et interviendront au petit matin (aucun observateur extérieur n'aurait pu pénétrer à l'intérieur du pénitencier cette nuit-là sans devenir irrémédiablement fou, la prison étant restée bloquée dans une réalité alternative, statique et mouvante à la fois). Si Hazel est resté sur place, son âme, comme celles des autres détenus, sera promise à l'Enfer : sans doute essaiera-t-il de se venger, peut-être sous forme de Purgatide, lors d'une prochaine aventure ? Si le rituel échoue ou n'est pas accompli, tout - la prison et ses occupants - finira par disparaître, jusqu'à la dernière particule.

Pour jouer
ce scénario
utiliser le
plan que
backstab
vous
propose
page 65

Textes :
Loïc Berger
Illustrations :
Denis Grrr

scénario

PILE je gagne, FACE tu perds



Un
scénario
pour
Star Wars

Où les joueurs apprennent la
signification
du terme "prison dorée".

Et où le meneur de jeu s'acharnera à
illustrer les différentes formes de
paranoïa des personnages.



*Pégasus XIII a la réputation
d'être la nouvelle Las Vegas
de cette partie de la galaxie :
on peut y jouer à tout, à n'im-
porte quelle heure du jour ou de
la nuit, y compris à quitte ou
double avec les troupes de l'Empire.*

Le chaînon manquant

L'état-major de la rébellion a confié aux personnages une mission importante.

Dans moins de 72 heures, une flotte rebelle passera dans le système du Lion : elle devra faire escale sur la base d'Itkal et les installations de la base doivent être prêtes à temps.

Pour ce faire, les personnages doivent apporter ce message à un contact qui lui-même le transmettra à un autre contact, et ainsi de suite jusqu'à ce que les responsables d'Itkal soient prévenus. Cette procédure de courriers en chaîne est couramment employée par les SR (Service de Renseignements), des rebelles qui n'ont absolument pas confiance dans les communications radio, régulièrement écoutées par l'Empire.

Les personnages doivent rencontrer leur contact sur Lax III, un important astroport dans le système de la Vierge ; l'homme s'appelle Vaklav Herss. Il partira immédiatement après la remise du message pour rencontrer un autre messager dans un lieu connu de lui seul et du maillon suivant. Le voyage jusqu'à Lax

III ne pose absolument aucun problème (les personnages peuvent employer au choix les lignes commerciales ou disposer de leur propre vaisseau).

Une fois sur Lax III, ils se rendront sans davantage de difficulté jusqu'au point de rendez-vous avec Herss, dans le terminal central de l'astroport.

À l'heure dite (15h00), le messager arrivera. Vaklav est un homme grand, osseux voire décharné, vêtu comme un voyageur de commerce et visiblement sans beaucoup de recherche. À 10 m des personnages, il leur lancera un regard de bête traquée et se mettra à courir dans la direction opposée. Immédiatement, trois hommes en costume et lunettes sombres le prendront en chasse. (*Caractéristiques identiques aux Stormtroopers - voir plus loin*).

Le temps que les personnages réagissent et le groupe aura disparu dans les couloirs des annexes du terminal ; quelques secondes plus tard, une oreille exercée pourra isoler le bruit des tirs de plusieurs blasters.

Guidés par le bruit, les personnages ne devraient avoir aucune difficulté à retrouver le lieu de l'affrontement (une zone de fret

scénario - Star Wars

Aaron

Dextérité **3D+2**
 Savoir **3D**
 Mécanique **2D+1**
 Perception **4D**
 Jeu **7D**
 Dissimulation **5D**
 Escroquerie **6D**
 Vigueur **2D+1**
 Technique **2D+1**

Aaron le joueur est originaire des planètes centrales. Il a beaucoup burliné pour gagner des crédits autour de tous les tapis verts de la galaxie. Il n'a pas d'idées politiques bien arrêtées et les menées de l'Empire l'indiffèrent, quoiqu'en y réfléchissant bien les sbires de Paporius VI aient tendance à lui taper sur le tempérament mais ce n'est pas pour ça qu'il prendra la défense des Rebelles : 10 contre 1 qu'ils finissent pas la course, c'est pas un cote ça ! Aaron a l'habitude de faire glisser une très vieille pièce de métal jaune entre ses doigts (il affirme que c'est de l'or). Il dit que c'est une antiquité, un dollar mexicain et que ça lui porte chance, mais personne sur Pégasus XIII n'a la moindre idée de ce que peut être un dollar mexicain. Aaron est un bon joueur professionnel, c'est-à-dire qu'il peut reconnaître un tricheur mais que lui-même ne triche pas : il n'est pas fou, il sait bien que ce petit jeu se retourne toujours contre celui qui le pratique. Lorsqu'il aborde les personnages, ce n'est pas pour leur faire des reproches (la direction semble leur faire des fleurs, pour-quoi pas), mais pour leur proposer une association : s'ils acceptent qu'il joue aux mêmes tables qu'eux, il espère bien gagner quelques miettes de cette amaque dont il ne comprend ni les tenants ni les aboutissants.

dans les sous-sols du terminal) et s'ils arrivent très rapidement, ils seront pris sous les feux croisés des trois gorilles, qu'ils devront éliminer avant de pouvoir rejoindre Vaklav qui vient de rendre son dernier soupir.

Dans tous les cas, les gorilles cesseront le feu et disparaîtront dans les profondeurs du hangar désert au bout de 10 mn de combat.

Le contre-espionnage de l'Empire

Les personnages n'ont aucune chance de retrouver leur contact vivant, la chaîne est rompue, le contre-espionnage de l'Empire vient de se débarrasser de lui.

Un détail va inmanquablement attirer l'attention d'au moins un personnage : Vaklav Herss, blessé mortellement par un tir de blaster, tient quelque chose dans son poing. La rigidité cadavérique n'ayant pas encore fait son œuvre, il sera relativement aisé de lui ouvrir la main et d'y trouver un billet aller/retour pour Pégasus XIII, la station de jeux et de plaisirs en orbite au-dessus de leur tête. Le billet est pour le soir même, c'est un billet open, c'est-à-dire sans nom (voir le fac-similé).

À partir de là, il n'est pas très compliqué de compléter le schéma. Les personnages sont au courant des méthodes des services de renseignement des Rebelles : les courriers doivent toujours former une chaîne afin de minimiser les risques et de dérouter les limiers de l'Empire. Il n'est pas très compliqué de comprendre que le prochain courrier se trouve sur Pégasus XIII et qu'il y attend Vaklav. Le seul problème, c'est qu'il faut le trouver et que bien entendu les personnages n'ont absolument aucune idée de son identité ni des mots de passe qu'ils devaient s'échanger pour se faire connaître.

Les personnages n'ont donc pas le choix, il leur faut rejoindre sur Pégasus XIII, identifier le courrier, lui remettre leur message et le temps presse.

Notre jeu

La déduction des personnages, si elle est logique, n'est malheureusement pas la bonne mais ils n'ont aucun moyen de le savoir. En effet, les SR de l'Empire ont mis sur pied un stratagème diabolique afin de s'emparer des données que transportent les courriers. Le billet pour Pégasus XIII est un leurre destiné à attirer les personnages sur la station et à leur faire rencontrer des agents de l'Empire, qui vont se faire passer pour les courriers de la rébellion. Le jeu en vaut la chandelle car les SR de l'Empire ont récemment fait l'expérience des procédures de couverture des courriers rebelles : les nouvelles drogues mimétiques les immunisent contre toutes les formes de sérum de vérité connues et la torture ne semble pas avoir d'effet sur eux.

Pégasus XIII est un système fermé où l'on pourra constamment avoir l'œil sur eux : s'ils lâchent l'information, même involontairement, les SR de l'Empire seront au courant.

Cette dernière possibilité doit être attentivement gérée par le meneur de jeu : en effet, les personnages ne doivent, à aucun moment, et sous quelque forme que ce soit, faire mention des coordonnées de la base Itkal. Le meneur de jeu doit faire appliquer ces consignes à la lettre : si un joueur fait mention même involontairement du système d'Itkal ou tout simplement d'Itkal, on considérera que les SR de l'Empire ont obtenu l'information avec toutes les conséquences qui en découlent.

Un personnage particulièrement malin pourra légitimement s'interroger sur la façon dont s'est déroulée l'escarmouche avec les SR de l'Empire. En effet, lors de l'affrontement dans la zone de fret, ils semblent bien avoir cherché à retarder les personnages mais pas à les capturer et encore moins à les éliminer. Au bout d'un certain temps, les tireurs se sont évaporés dans la nature sans demander leur reste, ce qui ne ressemble pas aux méthodes de l'Empire.

Cette réflexion est tout à fait exacte mais ne pourra être formulée que par un personnage ayant une grande expérience des affrontements secrets avec l'Empire. En vérité, les officiers traitants ont été pris par le temps : il fallait qu'ils en gagnent assez pour qu'un acolyte puisse prendre un billet pour Pégasus XIII et qu'on le glisse dans le poing du malheureux, d'où l'opération visant à retarder les PJ.

Cette astucieuse déduction peut être confirmée par l'heure de retrait du billet (quelques minutes avant l'échange de coups de feu dans la zone de fret). L'heure est indiquée sur le fac-similé du billet : 15h03, or le rendez-vous avec le courrier était à 15h00 précises et les personnages ont pris grand soin d'être à l'heure.

La piste du billet s'arrêtera là : il a été pris à un automate et il est donc inutile de chercher une hôtesse pour qu'elle puisse décrire son acheteur. Il reste tout à fait possible que les personnages se trompent dans leur déchiffrement (l'heure est assez mal imprimée) ou que le robot ne soit pas bien étalonné (ce ne serait pas la première fois). Le MJ devra se ménager des portes de sortie mais le doute plane : pourquoi leur contact a-t-il pris la peine de prendre un billet pour Pégasus XIII alors qu'il était poursuivi par les tueurs de l'Empire ?

Autre atout des personnages mais il est de taille : les agents de l'Empire ne connaissent pas l'identité de Vaklav. En effet, le billet est un billet open, sans nom et si les personnages prennent le temps de fouiller le cadavre, ils ne trouveront aucune pièce d'identité. Conséquence de cette découverte, le messenger suivant, pour être le bon, devra impérativement connaître le nom de Vaklav comme eux le connaissaient. C'est cette découverte



BILLET

Transorbitale Farewell

VOL 24XJ 632 de LAXIII a PEGASUS XIII

TARIF NORMAL (sans supplément)
 à utiliser uniquement dans les vaisseaux de type x204 et ww456
 RETOUR SOUS HUITAINE (à confirmer dans une de nos agences 48h max. avant le départ)

Dep : *** a *** Air : *** a *** III III III III 8455560330 200 XXX débré : borne 486500 a 13h02	Classe ALPHA (Hublot, Assis, Fumeur) PRIX CRED : 00200.00
--	---

et elle seule qui peut sauver la vie des personnages. En s'embarquant sur le cargo qui rejoint Pégasus XIII, les personnages peuvent s'apercevoir qu'ils sont suivis ou tout au moins accompagnés, mais après tout rien que de très normal, Lax III étant une des portes d'accès habituelles à la station.

Un personnage particulièrement observateur pourra par la suite se souvenir de Bob et de Lily ou bien d'un des deux, qui étaient également à bord du cargo (voir plus loin).

Si les personnages parlent à un agent de l'Empire

Si un personnage parle, volontairement ou pas, à haute voix ou pas, des renseignements que le groupe est censé transmettre, les SR de l'Empire interviendront immédiatement et se débarrasseront des personnages sans plus attendre. Une section de Stormtroopers passera à l'attaque et éliminera tous les personnages avant de quitter la base.

Bob MacPherson

Bob aborde les personnages dès leur arrivée sur Pégasus XIII et prétend tout de suite être l'agent des rebelles. Les personnages, sauf surprise, ne devraient pas tomber dans le piège à cause d'un indice très simple : personne ne savait qu'ils allaient sur Pégasus XIII et l'agent des Rebelles attendait un autre contact, alors comment les connaîtrait-il ?

Bob est trop pressé de conclure l'opération. Il a agi sans ordre, ce qui va lui coûter la vie : ses supérieurs décident de l'éliminer pour ne pas risquer de conforter les doutes des personnages. Bob disparaît donc dans l'heure qui suit son contact avec les personnages, qui devront en tirer des conclusions utiles, au moins celle-là : on connaît leur identité sur Pégasus XIII et on les attendait, ce qui n'est pas rassurant.

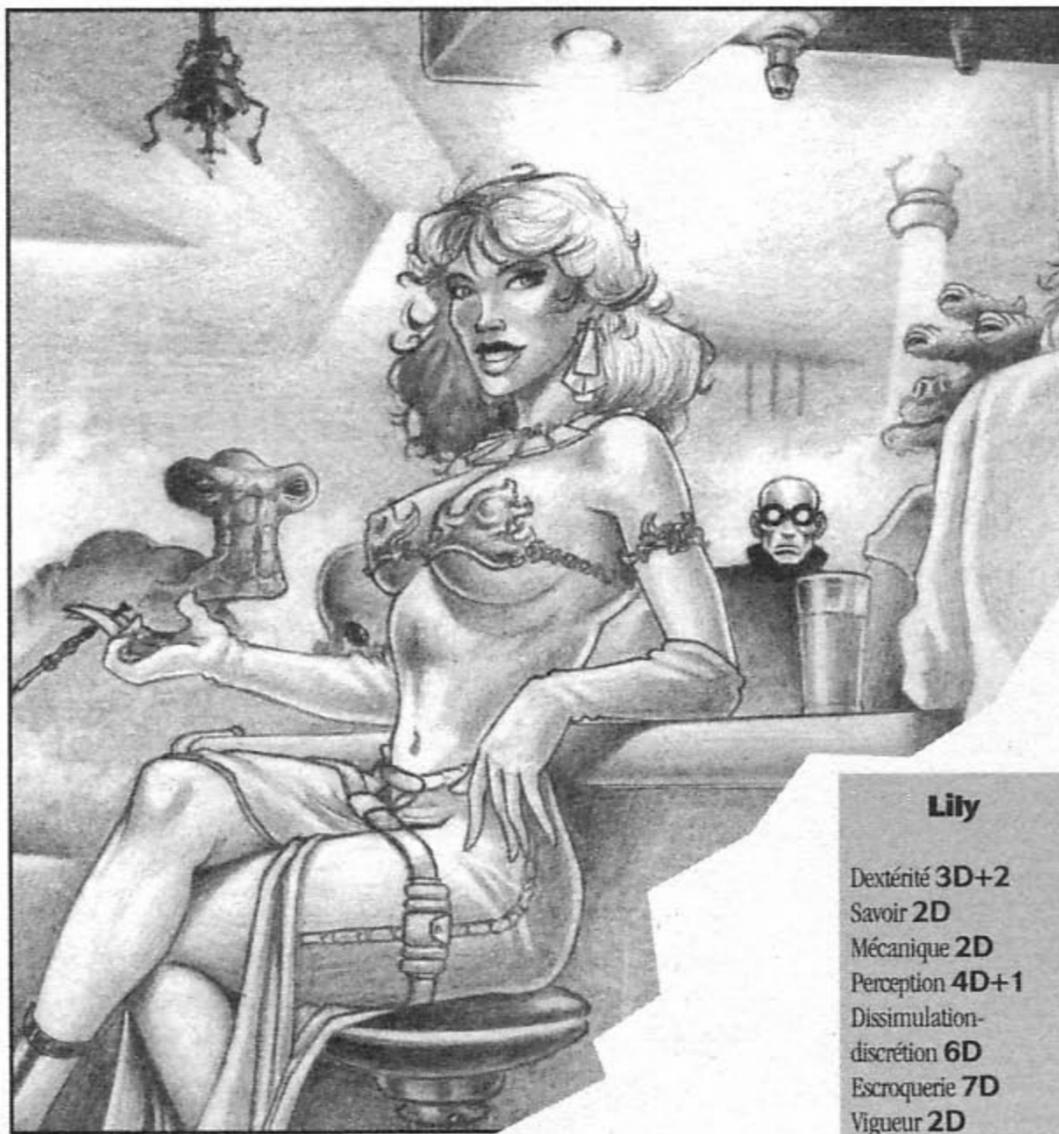
Lily Langtree

Lily est une entraîneuse de Pégasus XIII. C'est une beauté rousse aux yeux verts mais c'est aussi un agent de l'Empire. Remarquablement intelligente, elle avance ses pions avec beaucoup de subtilité et ce n'est qu'avec beaucoup de précaution qu'elle commencera à montrer ses sympathies pro-rebelles. Ce n'est qu'ensuite qu'elle laissera entendre qu'elle pourrait bien être l'agent que cherchent les personnages.

Lily est la seconde tentative des SR de l'Empire pour obtenir les renseignements, mais cette fois le piège est beaucoup plus subtil.

Si les personnages évoquent Bob, le joueur pro rencontré dès leur arrivée, Lily feindra la peur et avouera aux personnages qu'il s'agit d'un agent de l'Empire qui la poursuit depuis des mois (ce qui n'explique pas que Bob connaisse l'identité des personnages, mais c'est une autre histoire).

Les personnages peuvent tomber dans le panneau, d'autant plus que les charmes de Lily sont certains et qu'un personnage sensible à ce genre d'arguments peut perdre tous ses moyens. Ils peuvent également se renseigner pour s'apercevoir sans trop de difficulté que Lily est arrivée sur Pégasus XIII en même temps qu'eux et que, comme eux, elle vient de Lax III. Bien sûr, ce peut être une coïncidence, et si on demande à Lily de s'expliquer, elle indiquera qu'elle a pris son poste sur Pégasus XIII il y a 48 heures et qu'auparavant elle travaillait sur une autre base de loisirs, dans le système



Lily

Dextérité **3D+2**
Savoir **2D**
Mécanique **2D**
Perception **4D+1**
Dissimulation-discretion **6D**
Escroquerie **7D**
Vigueur **2D**
Technique **2D**

Issue de la planète Kiss, la planète-fleur, Lily est une entraîneuse de première classe. Honnête travailleuse qui ne se pose pas de problème de conscience, elle n'a qu'un seul défaut : elle aime l'argent. Aussi, quand les agents de l'Empire, sans révéler leur identité, lui proposent d'entrer dans le jeu, elle ne se fait pas prier. Lily maîtrise toutes les techniques de séduction de la planète-fleur, y compris l'émission de puissantes phéromones qui permettent en principe de changer n'importe quel mâle en caniche nain. Elle usera bien entendu de tous ses charmes, mais ne connaissant pas les tenants et les aboutissants de l'opération, se révélera être une piètre menteuse. Dans tous les cas, elle essaiera de s'en sortir en jouant la ravissante idiote, une sorte de space Marilyn en quelque sorte. Pou-poupidou !

du Lion. Les personnages peuvent avoir des doutes et ils auront raison.

Les systèmes de communication de la station

Bien entendu, tous les systèmes de communication sont étroitement surveillés par les SR de l'Empire et toutes les liaisons audio et vidéo sont écoutées et au besoin détournées.

Les positions des Stormtroopers

Les SR de l'Empire ont rapidement envoyé sur la station plusieurs sections de Stormtroopers, pour contrôler les services de sécurité de Pégasus XIII et s'assurer que le plan se déroulait normalement.

Elles ne doivent apparaître qu'à la dernière minute, lorsque les SR auront obtenu ce qu'ils voulaient.

Leurs ordres :

- Intervenir dès que les personnages se sont trahis.
- Intervenir dès que les personnages ont découvert la supercherie.
- Intervenir dès que les personnages sont sur le point de quitter la station (au préalable, on aura essayé de les retenir par des moyens moins radicaux - voir le paragraphe Bloquer les personnages).

Consignes aux croupiers

La direction de Pégasus XIII, aux ordres de l'Empire, a fait passer la consigne suivante à tous ses employés : les personnages sont des VIP, on doit les faire gagner et satisfaire tous leurs désirs. Cette consigne vient des SR de l'Empire, qui pensent qu'en plongeant les personnages dans l'ivresse et la folie d'une nuit de jeu

scénario - Star Wars

Stormtrooper de l'Empire

Dextérité 2D
Blaster 4D
Parade à mains nues 4D
Esquive 4D
Vigueur 2D
Combat à mains nues 3D
Autres 2D

Bob MacPherson

Dextérité 4D
Blaster 5D
Savoir 2D+2
Mécanique 2D+2
Perception 3D
Vigueur 3D+2
Technique 2D

C'est le seul authentique agent de l'Empire : un excellent commando mais malheureusement un piètre espion. Il essaiera de piéger les personnages dès leur descente de la navette, en se présentant sans détour comme le messager. Un physique et des expressions à la Bruce Willis, il perdra vite son sang-froid dès que les personnages feront mine de se méfier. MacPherson est convaincu à juste titre qu'un bon travail de sa part propulserait son avancement sur une orbite intéressante, mais il n'a pas les moyens de ses ambitions. Ponctuant ses phrases de "t'vois" tout à fait énervants et affectant une fausse décontraction, il ne doit pas être très difficile à neutraliser.

et de gains, ils vont plus facilement les amener à parler. Cette tactique a des avantages et des inconvénients : les employés de Pégasus XIII peuvent parler entre eux, des rumeurs peuvent se répandre sur le statut de VIP des personnages et leur revenir aux oreilles, ce qui ne manquera pas de les étonner. D'autre part, plusieurs joueurs professionnels peuvent prendre ombrage de cette chance insolente et comme ils ne sont pas nés de la dernière pluie galactique, ils comprendront vite que la direction avantage sciemment les personnages. Ils pourront alors légitimement se demander pourquoi et en faire la demande aux personnages, qui ne manqueront pas, une fois encore, d'être très surpris. C'est précisément ce que pensera Aaron Prast, un vieil habitué des tapis verts qui contactera les personnages dans ce but.

Bloquer les personnages

Pour que le plan de l'Empire réussisse, il faut du temps. Il faut surtout que les personnages ne quittent pas Pégasus XIII qui est une espèce de prison pour eux. Dans un premier temps, face aux vellétés de départ des personnages, les SR interviendront en douceur pour ne pas ruiner tous leurs espoirs. Tous les prétextes seront bons pour empêcher les personnages de quitter la station : pas de places libres, navette en panne, quarantaine. La direction pourra même aller jusqu'à leur faire gagner le "Super Gros Lot Pégase", qui consiste en une semaine tous frais payés sur la station : l'important c'est que les personnages restent et parlent !

Si le plan des SR est percé à jour par les personnages, les ordres sont alors de les capturer, de préférence vivants, afin qu'on puisse essayer de les faire parler de façon plus traditionnelle, mais dans tous les cas il s'agit d'une tactique de la dernière chance pour les SR, qui pensent tirer beaucoup plus de bénéfice de leur stratagème. En effet, on n'est jamais certain des informations obtenues par la torture : il est toujours possible que le "patient" donne de fausses coordonnées, dont la vérification prendra du temps.

Dernière chance

Dans les six dernières heures précédant le délai (voir paragraphe suivant) ou bien avant si les personnages découvrent le pot aux roses, les SR de l'Empire tenteront une dernière manœuvre. On donnera l'ordre à plusieurs agents de prendre les personnages vivants, ce qui peut ne pas être si facile que ça, et de commencer à les torturer en leur demandant l'emplacement du point d'escale. Au bout de quelques minutes, un visage

connu interviendra (ce peut être Lily ou bien Bob), qui se "débarassera" des agents et "délivrera" les personnages. Sitôt dans les coursives, il ou elle demandera aux personnages de lui passer le message et très vite car il va peut-être être impossible que tout le monde sorte vivant de cette satanée station infestée de suppôts de l'Empire. Si les personnages tombent dans le panneau, on tire le rideau et les Stormtroopers interviennent. Nos héros risquent d'être très surpris en voyant les agents prétendument éliminés par leur sauveur au nombre des assaillants !

Si les personnages refusent encore de donner leur information, on tire quand même le rideau et les Stormtroopers interviennent de la même façon, mais dans ce cas, les personnages peuvent encore tirer leur épingle du jeu.

Conclusion

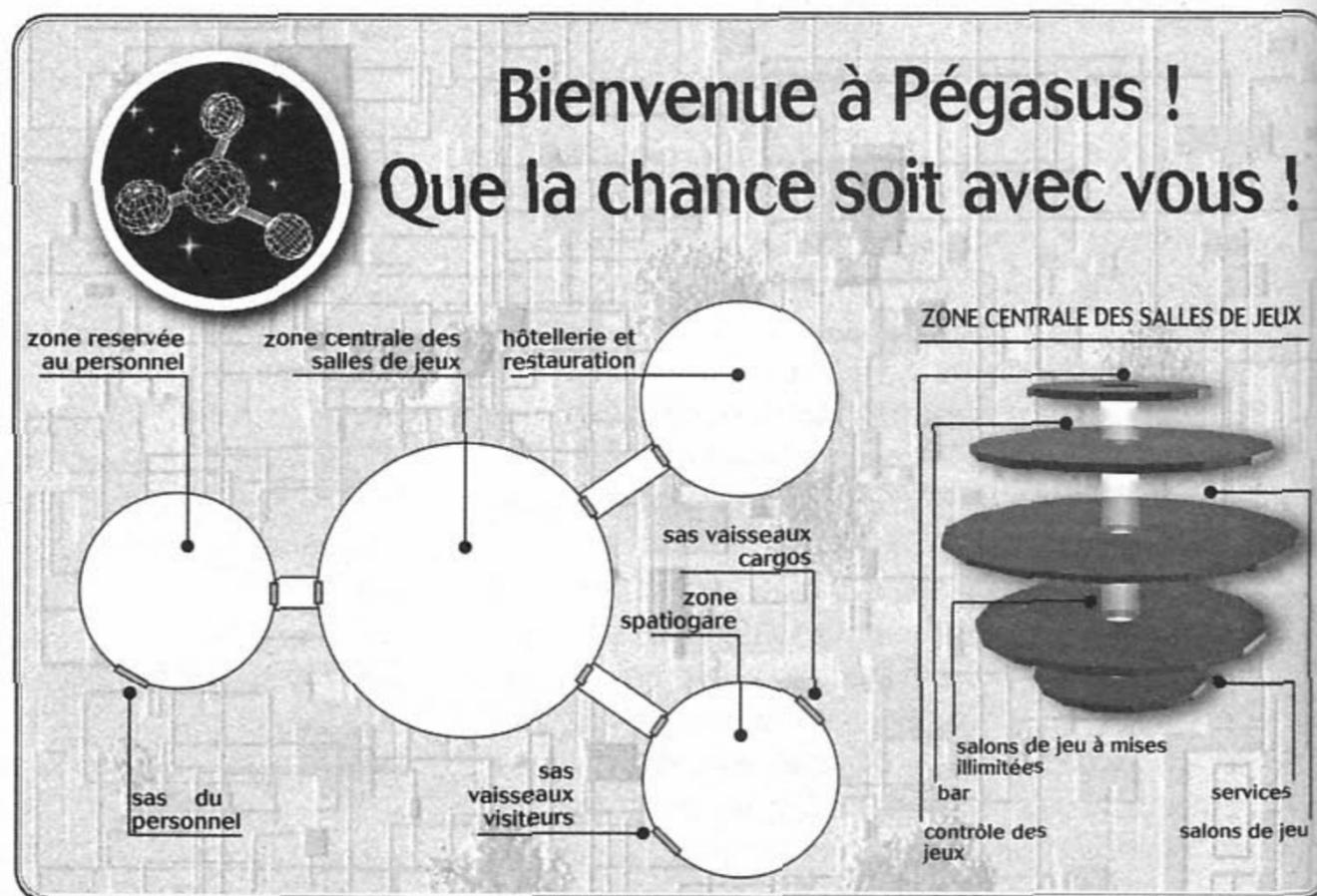
Au bout de 72 heures, l'information que détiennent les personnages n'a plus aucune valeur : la flotte rebelle a trouvé un autre port de transit et les croiseurs de l'Empire n'ont pas pu l'intercepter, voilà pour les bonnes nouvelles. En effet, lorsque les SR des rebelles ont compris qu'un chaînon avait été brisé ils ont immédiatement pris des mesures d'urgence et Itkal a été évacuée.

Pour les personnages tout n'est pas si rose. Les SR de l'Empire savent eux aussi que passé le délai de 72 heures, l'information n'a plus d'importance. À partir de ce moment, ils vont donc donner le feu vert pour que les agents embarqués sur Pégasus XIII éliminent purement et simplement les personnages. Reste à ces derniers à trouver un moyen pour quitter la station aussi vite et aussi discrètement que possible.

Textes : Jean-Pierre Pécau

Illustrations : Greg Cervall

Aides de jeu : Thibaud Béghin



scénario

pour **SHAAN**

Le Cercle Maudit

- Je Gooma être content. Mais Wokta lui fâché. Dieu-Tonnerre venir et emmener jeunes Woom dans Cercle Maudit.

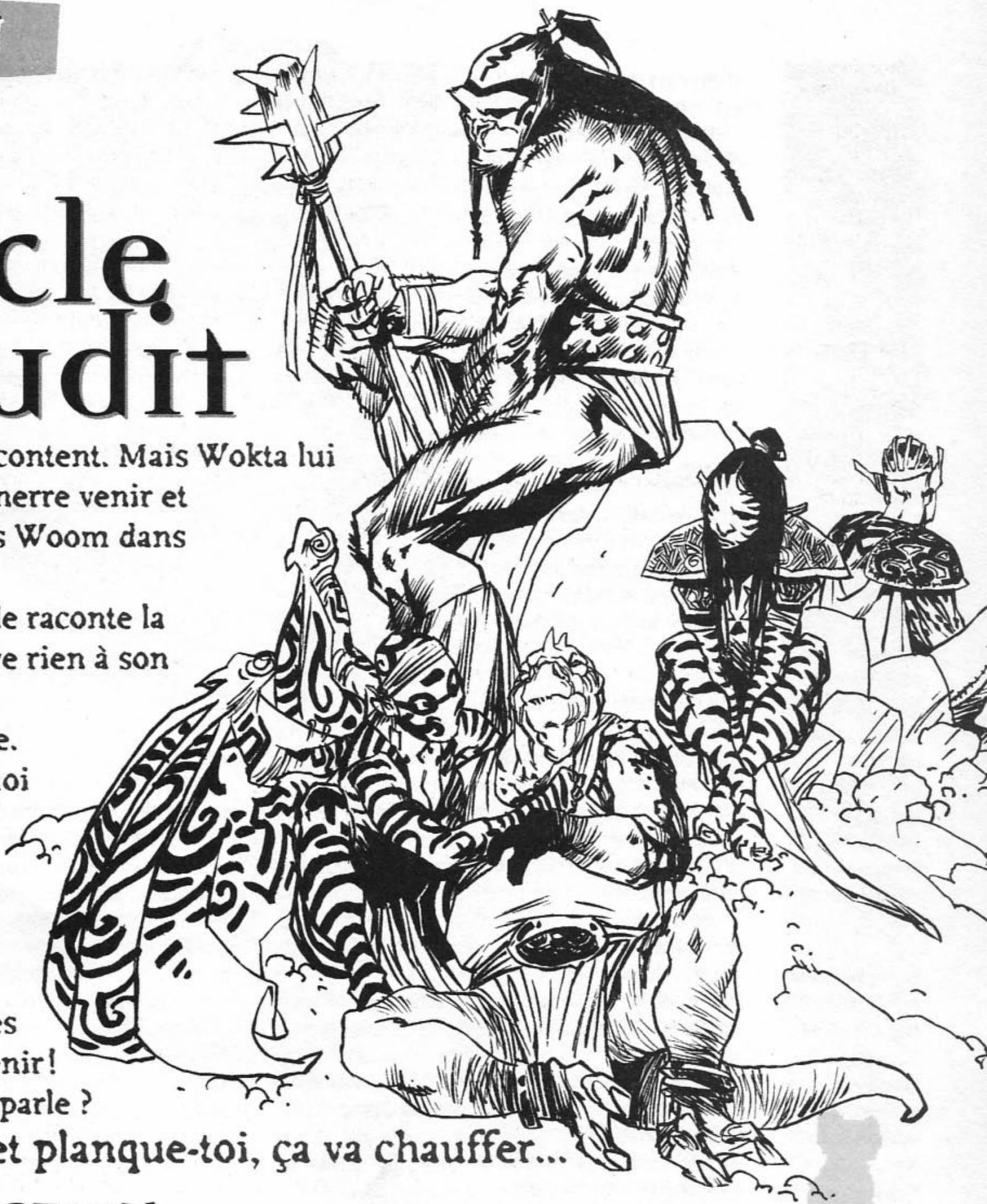
- Qu'est-ce qu'elle raconte la peluche. J'entrave rien à son charabia.

- Laisse-moi faire.
Hmmm... Dis-moi Gooma, où se trouve le Cercle Maudit ?

- Loin, Cercle Maud... Là-bas dehors, machines volantes, elles venir!

- Mais de quoi y parle ?

- Ta gueule et planque-toi, ça va chauffer...



INTRODUCTION

Le cadre de l'action

Ce scénario se déroule dans une des régions les plus reculées des Terres brûlées. Peu importe ce qui amène les persos dans cette contrée.

Le maître de jeu devra choisir parmi toutes les options imaginables afin d'inscrire le mieux possible ce scénario dans sa propre campagne. Les persos peuvent par exemple suivre une route qui les oblige à traverser les Terres brûlées, voire chercher ici un lieu ou un individu qu'ils ne trouveront pas dans l'immédiat. Quoi qu'il en soit, à très court terme, les persos vont se perdre.

Et c'est alors que l'aventure commence.

L'intrigue en quelques mots

Tandis qu'ils errent dans les Terres brûlées, les persos vont découvrir un peuple woom primitif et inconnu : les Dorkar. Aveuglés par leurs superstitions, les Dorkar vivent sous le joug du directeur d'un bagne du Nouvel-Ordre établi non loin, SIR-251. À ses heures perdues, le directeur de SIR-251 pratique des expériences génétiques sur des Wooms que ses hommes enlèvent en se faisant passer pour des êtres surnaturels. Le fatras religieux qui entoure cet ignoble tribut n'abusera pas les persos, qui voudront sans doute tenter quelque chose. Ils devront non seulement s'opposer aux forces du Nouvel-Ordre, mais aussi combattre les croyances et les peurs des Dorkar.

Les Dorkar

Peuple woom des Terres brûlées, les Dorkar sont des primitifs vivant coupés du reste du monde. Ils ne connaissent pas la roue et maîtrisent mal le feu. Ils subsistent difficilement grâce à la chasse et à la cueillette.

Chaque village réunit une centaine d'individus sous l'autorité d'un chef. Les Dorkar ne sont pas des bâtisseurs : ils occupent des cavernes naturelles.

Profondément superstitieux, ils vivent dans un monde qu'ils ne comprennent ni ne dominent, et qui les effraie. Morphologiquement, les Dorkar ressemblent à tous les Wooms ; leur pelage va de l'ocre au rouge brique.

Population : 2 000

Armée : 2

Magie : 1

Technologie : 3

Religion : 8

Commerce : 3

Sciences : 2

Arts : 4

Nature : 4

Rencontre avec Gooma

On a vu plus haut comment le maître de jeu doit amener les persos à se perdre dans une région des plus reculées des Terres brûlées. Cela fait, les choses sérieuses peuvent commencer.

À plus ou moins long terme, les persos vont croiser la route d'un Dorkar nommé Gooma. Les circonstances de cette rencontre sont laissées à l'appréciation du maître de jeu. L'important

est que les persos soient en situation de détresse : épuisés ou menacés par un prédateur (gardez-vous de trop les affaiblir : ils vont bientôt avoir beaucoup à faire). Bref, d'une manière ou d'une autre, Gooma leur sauve la mise. S'ils ne sont pas en mesure de lui répondre, il les portera un à un dans sa caverne, où ils se réveilleront. Sinon, il se montrera prudent mais amical, et voudra établir un dialogue. À supposer que les persos ne soient pas hostiles, il les invitera à se reposer chez lui.

Le village dorkar

Après moins d'une heure de marche et d'escalade, les persos arrivent dans le village où vit Gooma. En fait de village, il s'agit d'une vingtaine de cavernes naturelles qui percent les flancs d'un défilé en cul-de-sac. L'endroit est ombragé, sauf aux heures où le soleil est haut dans le ciel ; luxe inouï, un mince filet d'eau coule d'une faille dans le roc et nourrit une misérable flaque au fond du défilé. Des petits jouent dans la poussière, sous l'œil des mères affairées ; les mâles sont à la chasse.

L'arrivée des persos provoque aussitôt curiosité et méfiance. Mais Gooma ne laissera personne parler à ses invités et pressera ces derniers d'entrer dans sa caverne. Là, il leur offrira le peu qu'il peut leur offrir : à manger, à boire et du repos. Si les persos sont épuisés, Gooma les laissera dormir. Sinon, il attendra seulement qu'ils soient repus pour s'inquiéter de qui ils sont et de ce qu'ils veulent. Il répondra volontiers à leurs questions. Plus tard, les persos auront l'occasion de faire connaissance avec d'autres membres de la tribu.

vivre avec les dorkar

La langue des Dorkar

Les Dorkar parlent un Héossien archaïque. Sur un plan pratique, cela signifie que les persos doivent utiliser des phrases et un vocabulaire simples s'ils veulent être compris. C'est ainsi que les Dorkar s'expriment. Lorsque vous ferez parler un Dorkar, ne dépassez pas le seuil du "sujet-verbe-complément" et insistez bien sur l'importance des odeurs émises.

Les Dorkar sont des primitifs, pas des demeurés. Mais les persos et les Dorkar appartiennent à deux mondes trop différents pour pouvoir vraiment s'entendre. Les joueurs doivent être dans la situation d'explorateurs occidentaux dialoguant avec une tribu perdue d'Amazonie. En clair, cela signifie que les Dorkar ne connaissent rien d'autre que la région des Terres brûlées où ils vivent. Les

WOKTA

Il est le chef du village et le père de Gooma. Wokta est un Woom âgé mais robuste. Il est autoritaire, colérique et volontiers violent. En fait, l'individu n'est pas mauvais mais il partage toutes les peurs superstitieuses de son peuple ; l'idée que la vieillesse approche et qu'il sera bientôt destitué par un jeune mâle n'améliore pas son caractère. Tout ce qui est nouveau, inconnu, effraie Wokta. Il est l'antithèse de son fils et les conflits sont fréquents entre eux.

autres races ne leur sont pas inconnues (certaines sont représentées dans la région), mais les Dorkar les craignent comme ils craignent tout ce qui ne leur ressemble pas. En règle générale, cette crainte les rend hostiles, voire agressifs ; Gooma est l'exception qui confirme la règle.

Si Gooma se montrera toujours amical et curieux d'apprendre, les autres Dorkar manifesteront au mieux une méfiance craintive, au pire une hostilité à peine rentrée. Heureusement,

les lois de l'hospitalité sont telles chez les Dorkar que les persos sont à la fois sous la protection et sous la responsabilité de Gooma. Ainsi, toute la tribu se doit de bien traiter les étrangers ; en retour, Gooma devra répondre de leurs actes.

wokta

Tôt ou tard, les persos vont rencontrer Wokta. S'ils sont en forme et si vous désirez accélérer le mouvement, cet événement peut avoir lieu le soir même. Sinon, considérez que Wokta est parti pour une longue chasse et laissez passer quelques jours. Retenez cette solution si les persos ont besoin de se reposer ou si vous souhaitez leur faire partager le quotidien des Dorkar. Une excellente occasion de découvrir ce peuple méconnu au travers de quelques anecdotes de votre cru : une chasse, une cérémonie, une querelle, etc. Cela peut également être l'occasion pour les personnages de se faire connaître et, peut-être, apprécier.

Dès qu'il en aura l'occasion, Wokta prendra son fils à partie. Ce qu'il lui reproche tient en quelques mots : en accueillant des inconnus, Gooma a pris le risque d'apporter le malheur sur le village. Wokta est d'autant plus inquiet que, durant sa chasse, il a aperçu dans le ciel la "machine volante du Dieu-Tonnerre" qui se dirigeait vers un autre village dorkar. Les lois de l'hospitalité interdisent à Wokta de chasser les persos. Mais il rappellera à son fils qu'il est responsable de tous les actes de ses invités. Ce rappel sonnera comme une menace.

Le mythe du dieu-tonnerre

Voici ce que les persos pourront entendre de la bouche de Gooma (ou d'un autre) : "Le Dieu-Tonnerre est une entité très puissante qui manie le tonnerre. Il vit loin au sud, au cœur du Cercle Maudit, un territoire que nul ne peut franchir sans périr. Pour calmer la colère du Dieu-Tonnerre, les Dorkar doivent lui livrer des jeunes que les serviteurs du dieu viennent chercher dans leur machine volante. Le Dieu-Tonnerre et ses serviteurs utilisent une magie mortelle."

Le tribut

Dès le lendemain, une navette de transport venant du sud se posera aux abords des cavernes. Cette visite plongera le village dans la crainte et la consternation. Nerveux, Wokta

scénario - Shaan

Le voyage

Plusieurs jours de marche sont nécessaires pour gagner SIR-251. Guidés par Gooma, les persos ne risquent pas de se perdre mais rien ne les met à l'abri d'événements désagréables : rencontre avec des prédateurs, failles à franchir, falaises à escalader. On peut même imaginer que, devinant les intentions des persos, Wokta et quelques chasseurs tenteront de les empêcher de commettre un "sacrilège".

La prison SIR-251

SIR-251 est un bagne du Nouvel-Ordre. Ecrasée par le soleil, la prison est située dans un vaste cirque naturel (300 mètres de diamètre) creusé par le temps dans la roche d'un haut plateau désertique. Il n'existe aucune voie d'accès praticable : la paroi du cirque est une falaise continue, qui dévale à pic de la crête circulaire du plateau.

Le bagne est construit selon un modèle des plus traditionnels. Une haute enceinte rectangulaire délimite une large cour et cerne plusieurs bâtiments. L'édifice le plus important est haut de trois étages. Massif et sinistre, il compte en outre de nombreux niveaux en sous-sol ; ce complexe souterrain abrite l'essentiel des structures indispensables (des cellules à l'administration, en passant par les logements des gardiens). Un second bâtiment, plus petit, transforme l'énergie captée par les panneaux solaires dissimulés sur le plateau ; il alimente le bagne en électricité. Quelques hangars complètent le tableau.

- **Le périmètre de sécurité** : il s'agit d'une bande de terrain, large de 200 mètres, qui court sur le haut plateau, le long de sa crête extérieure. Cette zone est surveillée par des capteurs reliés à des armes automatiques. Ces capteurs détectent tout ce qui bouge et qui est plus gros qu'un chat ; aussitôt, le tir est déclenché. Cet anneau - infranchissable pour qui ne comprend pas le modus operandi des armes automatiques - est le Cercle Maudit dont parlent les Dorkar.

- **Les mines** : les prisonniers exploitent une mine de trinitrite dont les galeries (une dizaine) sont creusées dans la falaise. Tous les matins, les bagnards quittent l'enceinte de la prison sous bonne garde et marchent jusqu'à la mine ; ils ne rentrent qu'au soir. Les prisonniers vont par deux, les fers aux pieds. Le minerais récolté est chargé dans des chariots automatiques qui, par une galerie souterraine, font sans cesse l'aller et retour entre le bagne et la mine.



ordonnera aux étrangers de ne pas se faire voir. Très vite, les soldats réuniront les Dorkar et inspecteront chaque individu. Puis, sourds aux lamentations des femelles, ils choisiront deux Wooms à peine sortis de l'enfance pour les conduire dans la navette. Si les persos laissent faire, Gooma tentera de s'opposer aux soldats ; quelques rares Dorkar l'imiteront, mais les rebelles vont au massacre. Si les persos interviennent à un moment ou à un autre, les soldats (totalement surpris) préféreront fuir après un bref combat.

À ce moment du scénario, la suite des événements ne dépend plus que des persos. Le maître de jeu devra donc improviser en fonction des éléments que nous lui fournissons. L'idée générale est que les persos s'intéresseront de très près à SIR-251.

Si les persos n'ont pas bougé : Gooma est mort avec les autres guerriers qui ont osé se rebeller. Les soldats emmènent les jeunes en promettant la vengeance du Dieu-Tonnerre. Effrayé, Wokta décide de déplacer le village. Ils chassent les persos qui se retrouvent livrés à eux-mêmes.

Si les persos ont agi : selon qu'ils ont agi vite ou non, les pertes sont plus ou moins faibles chez les Dorkar. Mais Gooma est vivant et les soldats en fuite (à vous de voir s'ils ont eu le temps d'emmener les jeunes).

Furieux et terrifié, Wokta décide de déplacer le village ; il chasse les persos et son fils.

Et ensuite ?

S'ils n'ont rien fait pour sauver Gooma, les persos n'ont plus qu'à se débrouiller avec leur conscience et à compter sur leur sens de l'orientation et une gourde d'eau pour quitter les Terres brûlées.

S'ils ont combattu aux côtés de Gooma, outre la satisfaction du devoir accompli, il leur reste deux options : prier le Dorkar de les conduire à la piste la plus proche (et voguer la galère) ou mettre le cap sur "Cercle Maudit" pour découvrir ce qui s'y trame.

Gooma (ou autre Dorkar)

C : 5 A : 1
E : 2 p : 3
r : 3 s : 2

Pvie : 8/16

- acrobatie : 17
- orientation : 18
- vie en nature : 15
- armes lancées : 16
- armes courtes : 14
- pugilat : 17

Le hasard fait bien les choses en mettant Gooma sur la route des persos : il est sans doute l'individu le plus ouvert et le plus généreux de sa tribu. C'est un jeune adulte, robuste et entreprenant. Comme tous les Dorkar, il craint les soldats et voit en eux des êtres sumaturels. Mais contrairement aux autres, il ne se résout pas à subir leur joug.

Population : 2 000

Armée : 2

Magie : 1

Technologie : 3

Religion : 8

Commerce : 3

Sciences : 2

Arts : 4

Nature : 4

Les soldats de SIR-251

SIR-251 compte une cinquantaine de gardiens. Ils sont rarement plus de 5 à embarquer à bord de la navette. Le maître de jeu évaluera leurs attributs et compétences de combat en fonction de la puissance des persos. Gardez à l'esprit qu'ils ne sont jamais que des gardiens de prison. N'en faites pas des soldats divins. L'équipement standard d'un gardien consiste en une combinaison isolante, une matraque et une arme automatique.

scénario - Shaan

- *Les bagnards* : les bagnards sont des prisonniers de droit commun. Ce ne sont pas des prisonniers politiques (terroristes) mais des voleurs, des assassins, des violeurs, etc. Il y a parmi eux des victimes de la dictature du Nouvel-Ordre, mais aussi une bonne proportion d'ordures. Les peines qu'ils purgent vont de un an à la perpétuité. Les conditions de vie sont dures, mais SIR-251 n'est pas un camp de la mort. Sauf accident ou tentative d'évasion, on peut espérer en revenir. Le jour, les prisonniers travaillent à la mine. La nuit, ils sont enfermés dans le dernier sous-sol du complexe de la prison.

- *Les navettes* : deux navettes à réaction sont utilisées pour le transport des marchandises et des personnes, en provenance ou à destination de Kelwé. Les véhicules stationnent dans un hangar surveillé jour et nuit.

LES alentours de SIR-251

Pour s'approcher de SIR-251, il faut d'abord gravir le haut plateau qui cerne la prison. Escalader la falaise ne sera pas aisé. Ensuite, il faut encore franchir le périmètre de sécurité : un autre défi. Le maître de jeu devra déterminer le système de détection des armes automatiques afin de savoir comment les persos peuvent le tromper (il devra aussi déterminer si le déclenchement répété des armes peut alerter les gardiens).

ENTRER dans SIR-251

Pour entrer dans la prison, les persos peuvent prendre le risque de descendre la falaise du cirque, puis de passer l'enceinte du bagne. Autre possibilité : emprunter une cheminée d'aération qui part des mines et gagne la surface du haut plateau, explorer les galeries, éventuellement prendre contact avec un bagnard pour se renseigner, trouver la salle d'où partent les chariots automatiques chargés de minerai et suivre le même chemin qu'eux jusqu'à l'intérieur du complexe souterrain. Dit comme ça, ça a l'air simple. A vous de faire en sorte que cela ne le soit pas.

La suite des événements

Elle ne dépend que du maître de jeu et des intentions des persos. Se satisferont-ils d'avoir levé le voile sur le Cercle Maudit ? Voletront-ils une navette pour rentrer chez eux (quitte à enlever un pilote) ? Iront-ils avertir la résistance pour conduire une opération d'envergure contre le bagne ? Voudront-ils porter seuls un rude coup au Nouvel-Ordre en fomentant une révolte chez les prisonniers ? Voudront-ils libérer les pauvres Dorkar destinés à servir de sujets d'expérience ? Seront-ils capturés et devront-ils s'évader ? Aux joueurs de voir et au maître de jeu de décider. Une chose est sûre : il ne serait pas digne des persos de rester les bras croisés...

Textes : Pierre-Henri PEVE

Illustrations : Benoit Springe

(extraits du Livre des Schèmes
et David BAUWENS



Prochainement
3615
backstab

Retrouvez le magazine des jeux de rôles sur minitel

Actuellement

3615

Akela

- Jeux de Rôles
- Jeux de plateau
- Débats / Forum
- Base de données de littérature S.F.

0,45 F _{TTC}
la minute !

3615

**LOTUS
NOIR**

- les cotes des jeux de cartes à collectionner
- les listes mises à jour des jeux de cartes à collectionner

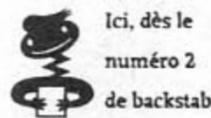
1,29 FF la minute

LOTUS  NOIR

Le Magazine des Jeux de Cartes à Collectionner

internet

Internet, pour un joueur de jeu de rôles, c'est d'une part des sites entièrement consacrés à notre hobby et, d'autre part, des sites contenant des informations dont tout meneur de jeu peut avoir besoin pour concevoir ses scénarios. Dans tous les numéros, **backstab** vous parlera de ces deux types de sites.



Ici, dès le numéro 2 de **backstab** (chez votre marchand de journaux aux alentours de la

troisième semaine de février).

la rédaction répondra à votre courrier.

N'hésitez pas à nous écrire, à nous faire part

de vos remarques, de vos idées, de vos

commentaires.

backstab, Courrier des lecteurs, 36, rue de la clef 59800 Lille

La principale caractéristique d'Internet est que tout y est changeant. Il est donc possible que certains des sites cités ci-dessous soient fermés ou déplacés au moment où vous lirez ces lignes (pour le FBI, ça m'étonnerais). C'est comme ça, pas la peine de vous plaindre. Une utilisation rapide d'un moteur de recherche (Yahoo ou Altavista) devrait permettre de remettre la main sur ces petits bijoux.

La forteresse du nain blanc

www.games-workshop.com



Le site de Games Workshop annonce tout de suite la couleur sur leur page de présentation puisqu'un superbe dessin tiré directement du dernier numéro de *White Dwarf* vous accueille. Les rubriques du site ne sont pas originales et la plupart ressemblent plus, comme le journal suscit, à un grand catalogue de vente par correspondance. Il faut chercher loin dans les pages annexes de quoi se mettre sous la dent. Au final, les questions/réponses et les ajouts créés par les surfers eux mêmes sont du plus grand intérêt, même si tous les documents ne sont pas "officiels". Signalons, ce qui est rare, que Jervis Johnson lui même se plaît à répondre aux questions les plus pertinentes. Un service d'éclaircissement des règles (les roolzboyz) est en place est marche avec une efficacité propre à cette maison d'édition.

Des méchants plus vrais que nature

www.fbi.gov

Le site du FBI (si, si, celui où travaillent Mulder et Scully) vous propose de participer EN VRAI à la recherche et à la dénonciation des 10 criminels les plus recherchés dans tous les USA. Pour nous pauvres français, il est évident que ce genre de



chasse à l'homme est plutôt inutile (à moins qu'un des grigous choisisse de prendre des vacances au pays des bouffeurs de grenouilles). Mais pour le maître de jeu d'un univers contemporain, il n'y a que du bon, surtout que la fiche de chaque criminel est très détaillée. Il ne manque plus que les caractéristiques. Pour les passionnés de techniques policières des dossiers extrêmement sérieux (mais peut-être un peu ardu à appréhender) viennent ajouter un intérêt encore plus important à l'ensemble.

Le site du grand Cthulhu

www.sirius.com/~chaosium

Sur le site qui héberge Cthulhu lui même, on se rend rapidement compte de deux choses : *Mythos*



Le petit chou chou du numéro 1

www.io.com/sjgames

Si vous mourrez d'envie de savoir ce que Steve Jackson nous concocte pour la version américaine de *INS/MV*, un site est entièrement dédié au sujet.

Vous pourrez y lire des textes, y admirer des images et ainsi vous rendre compte que le travail de Percy & Koke est loin d'être une simple traduction. Gageons que les joueurs américains apprécieront (faut espérer...) et que les français regarderont d'un air amusé un jeu si noir se transformer en jeu si jaune citron (ou vert fluo, ou bleu obao).

est un jeu qui se vend bien et qui permet à Greg Stafford de continuer à écrire sur le jeu qui le passionne le plus : *Pendragon* (ben oui, moi j'aurais cru que c'était *Runequest*). Ce jeu est véritablement choyé et tout maître de jeu de *Pendragon* devra s'y rendre même si le net n'est pas un lieu propice au mythe arthurien.

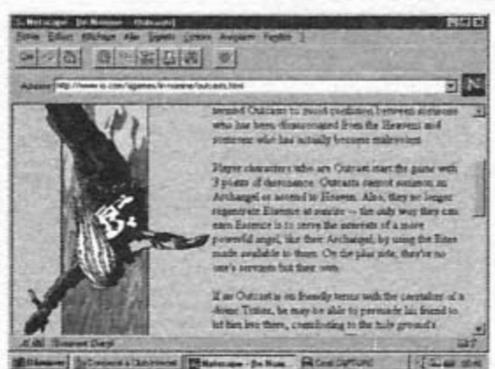
Les hommes en noir vous disent tout

www.meninblack.com



Le terrible serveur des hommes en noir vous propose de vous dire la vérité sur tout ce que le reste du monde vous cache. On y trouve des informations sur les extraterrestres, les animaux inconnus, les vampires, les fantômes et les individus possédant des pouvoirs psy. Le style alterne les articles sérieux "à la *Science et Vie*" avec les fonds de tiroir des pires tabloïds américains. Tout amateur de jeu d'horreur contemporain devrait trouver une mine d'informations pour tous les scénarios possibles et imaginables.

Croc



Ecrivez-nous avec internet : backstab@nordnet.fr



MINES. Arrêtons de jouer avec la vie des enfants.

L'enfant qui vient de marcher sur une mine antipersonnel n'a pas seulement perdu son autonomie, mais également sa liberté, sa joie de vivre... son innocence. Nous n'y sommes pour rien, mais nous y pouvons quelque chose. Signer cet appel, et surtout devenir "Parrain Solidaire", c'est tout simplement faire un geste pour que les enfants refassent un pas. Avec moins de 5 francs par jour, soit 140 francs par mois, nous pourrions tout mettre en œuvre pour qu'un enfant surmonte l'injustice qui lui est faite : nous allons lui fabriquer une prothèse, l'adapter et la remplacer au rythme de sa croissance, lui réapprendre à marcher, le soutenir psychologiquement, à chaque instant, l'aider, l'aimer... mais cela n'a pas de prix ! Votre parrainage est une preuve d'amour pour ces enfants frappés lâchement et un engagement pour refuser les conséquences des mines antipersonnel. Merci !

5 Handica

Bulletin à retourner à : **Handicap International** 14, avenue Berthelot 69361 LYON Cedex 07

FMS37

Je souhaite devenir Parrain Solidaire

pour que les enfants fauchés par des mines antipersonnel puissent remarcher... librement. Faites moi parvenir, sans engagement de ma part, une information sur votre action, ainsi qu'un dossier de Parrain Solidaire.

Je ne peux pas devenir Parrain Solidaire pour l'instant, mais je décide de verser un don pour soutenir votre action.

Je joins un chèque bancaire ou postal (CCP 508 11C LYON) d'un montant de _____ F, à l'ordre de Handicap International.

Je signe pour m'associer à votre appel pour l'interdiction des mines antipersonnel, déjà signé par 220 000 Français.

Signature _____

Mme Mlle M _____

Prénom _____ Tél. _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Votre adresse est nécessaire pour valider l'appel et continuer de vous informer

Handicap International est assimilée fiscalement à une association reconnue d'utilité publique. 60% du montant de votre don sont déductibles de vos impôts jusqu'à 2 000 F de don et au-delà : 50% ; ceci dans la limite de 6% de votre revenu imposable.

*Prix Cristal 1994
de la transparence de l'information
financière communiquée aux
parrains et donateurs*

décerné par la Compagnie des
Commissaires aux Comptes de Paris.

Les informations demandées sont utilisées pour les nécessités de la gestion et peuvent donner lieu à exercice du droit individuel d'accès auprès de Handicap International dans les conditions prévues par la Commission Informatique et Libertés.

même SATURON veut jouer!



Le Seigneur  des Anneaux™
Les Sorciers

Le seigneur des anneaux: les Sorciers™ est un jeu de cartes de collection basé sur les fictions épiques contenues dans *le Hobbit* et *le Seigneur des anneaux*, de J.R.R. Tolkien. Cet ensemble comporte 484 splendides cartes échangeables, toutes superbement illustrées de peintures originales, réalisées par des artistes reconnus.

IRON CROWN ENTERPRISES, INC.
P.O. Box 1605
CHARLOTTESVILLE, VA 22902 USA
1 (800) 325-0479 OR (804) 295-4280
EMAIL: METWICE@AOL.COM
OR HTTP://WWW.IRONCROWN.COM
Copyright © 1995, 1996 TOLKIEN ENTERPRISES, a division of THE SAUL
ZALENY COMPANY, Berkeley, CA.

